

Por sólo 2'99€
La revista de PLAYSTATION 2 y PSP más vendida en España
#86
Play manía
Portugal 2,99€
¡DESCUENTO SEGURO!
AHÓRRATE 5 EUROS
EN NUESTROS JUEGOS RECOMENDADOS EN PÁG. 85
•SHADOW OF THE COLOSSUS PS2
•CASTLEVANIA CURSE OF DARKNESS PS2
•MARC ECKO'S GETTING UP PS2
•TALES OF ETERNIA PSP
•LEMMINGS PSP
HOBBY PRESS
REPORTAJE
DRAGON QUEST
¡Así será el rol más espectacular!
REPORTAJE
¡FUTUROS ÉXITOS PSP!
Tomb Raider Legend, Desde Rusia con Amor, FIFA Street 2, SOCOM...
COMPARATIVA
LA LEY DE LA CALLE EN PS2
GTA San Andreas, True Crime NYC, Driv3r, El Padrino, Torrente 3...
GUÍA DE COMPRAS
150
JUEGOS COMENTADOS Y PUNTUADOS
¡PRIMERA REVIEW!
¡Analizamos y puntuamos en primicia el juego más esperado del momento!
EL PADRINO
SOLUCIONES COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS2 Nº51
¡GUÍA ESPECIAL!
Prince of Persia
Las Dos Coronas
¡Guárdala en la caja del juego!
LO MÁS NUEVO
• Project Zero 3 • Onimusha Dawn of Dreams • BLACK
• FIFA Street 2 • Castlevania Curse of Darkness
• Commandos Strike Force • Driver Parallel Lines...
GUÍAS PRÁCTICAS
• Shadow of the Colossus
• NFS Most Wanted


PÁGINA 22

■ REPORTAJE **Dragon Quest.** La saga de juegos de rol de más éxito en el mundo por fin llega a Europa.


PÁGINA 86

■ GUÍA **Shadow of The Colossus.** 16 colosos, 16 maneras diferentes de demostrar tu valía. Nosotros te las contamos todas.


PÁGINA 102

■ AVANCES **FIFA Street 2.** Si la primera parte de este trepidante arcade se convirtió en tu juego favorito, ahora alucinarás.

SUMARIO #06

Play manía

EL AÑO DE LAS SORPRESAS

Parece que este va a ser un año de cambios. Y no sólo porque PS3 se asome en el horizonte (aunque algunos la sitúan en 2007), sino porque se ven ganas de recuperar valores olvidados.

Por ejemplo, fijaos en los beat'em up, esos juegos de peleas callejeras de ir avanzando repartiendo caña a diestro y siniestro que hace una década eran una referencia de diversión y jugabilidad. Desde hace algún tiempo pasan desapercibidos, eclipsados por otro tipo de acción. Y los desarrolladores, lejos de tratar de animar el género buscando ideas nueva o potenciando sus virtudes, lo abandonaron totalmente. Pues esto va a cambiar en 2006. En realidad empezó a cambiar a finales de 2005, cuando Take2 puso a la venta *The Warriors*. Y no es que vaya a salir otro buen beat'em up, es que van a salir varios. *Final Fight Streetwise* (uno de los referentes del género hace 15 años), el reciente *Urban Reing*, *State of Emergency 2*... Con un *Streets of Rage* estaría completa la familia.

Además, el rol empieza a vivir una segunda juventud y ya no nos tenemos que mantener sólo a base de *Final Fantasy*... *Dragon Quest*, *Kingdom Hearts II* y algunos títulos menores, como *Breath of Fire III* o *Suikoden Tactics*... Las motos también quieren hacerse hueco en PS2 y *Tourist Trophy* va a romper moldes; las aventuras de "mafiosos" se adaptan a la hegemonía de *GTA* y plantean alternativas como la de *El Padrino*; se recuperan para bien clásicos del calibre de *Tomb Raider* (echado a perder en su primera incursión en PS2)... Parece que 2006 va a ser un campo de pruebas para la revolución que supondrá PS3 y en este escenario de experimentos y cambios podemos encontrar muchas sorpresas...

PÁGINA 28

■ EN PORTADA ***El Padrino.*** Te contamos antes que nadie qué puedes esperar de esta genial aventura de mafiosos.

ACTUALIDAD 04

REPORTAJES
Próximos éxitos PSP 16
Dragon Quest El Periplo del Rey Maldito 22

NOVEDADES PS2 27
BLACK 36
Castlevania: Curse of Darkness 48
Devil Kings 50
El Padrino 28
Fire Heroes 54
King of Fighters 2003 64
Magna Carta 52
Marc Ecko´s Getting Up 44
Namco 50th Anniversary 64
Onimusha: Dawn of Dreams 32
Project Zero 3 40
Psychonauts 56
Suikoden Tactics 46
Torino 2006 42
Trapt 64

NOVEDADES PSP 60
Street Fighter Alpha 3 Max 60
Tales of Eternia 62
Armored Core Formula Front 64
Breath of Fire III 64
Megaman Maverick Hunter X 64

PERIFÉRICOS 66
Descubre los últimos y mejores complementos para PS2 y PSP.

COMPARATIVA
Juegos de mafiosos 68

CONSULTORIO 74

GUÍA DE COMPRAS 78

AVANCES 102
Ape Escape 3 108
Commandos Strike Force 104
Driver Parallel Lines 106
FIFA Street 2 102
Fight Night Round 3 106
Final Fight Streetwise 108
State of Emergency 2 110
Tokobot 104

GUÍAS
Shadow of The Colossus 86
Descubre la manera más sencilla de derrotar a los colosos.
Need for Speed Most Wanted 92
Te contamos cómo convertirte en el más buscado.



Lara aún tiene mucho que decir

DESVELAMOS **NUEVOS DETALLES** SOBRE EL JUEGO Y LA MODELO QUE DARÁ VIDA A LARA.

El 7 abril Lara Croft regresará a PS2 con su mejor aventura, pero nosotros ya hemos podido volver a jugarlo en primicia... ¡¡¡ Y nos ha dejado locos!!!

Han pasado dos meses desde la última vez que jugamos con *Tomb Raider Legend*... y la verdad es que el juego nos ha vuelto a sorprender. Su desarrollo nos ha parecido muy aventurero, en la línea de los primeros *TR*, y entre otras localizaciones hemos recorrido un templo en Perú, en el que no faltaban las trampas, las fieras y unos inteligentes puzzles en los que la física jugará un papel importante, así como un polvoriento pueblo boliviano o un moderno edificio en el corazón de Tokio, donde Lara comienza con un espectacular traje de noche con "escotazo". Este paseo por el mundo nos ha permitido descubrir algunos nuevos detalles, como confirmar que sí conduciremos algunos vehículos, como una potente moto, y que Lara podrá elegir vestuario y equipo al comenzar nivel. El control, por su parte responderá de forma magistral y ningún salto se nos atragantará como en otros *TR*. Y técnicamente... sólo diremos que casi parece un juego de nueva generación: ver para creer. Paciencia, que ya queda menos...

UNA NUEVA LARA DE CARNE Y HUESO...

Este bellezón se va a encargar de dar vida a Lara Croft durante los próximos meses en todos los eventos relacionados con el juego. Se llama **Karima Adebibe, tiene 20 añitos, es inglesa...** Y según nos ha contado está encantada con su nuevo papel.



Lara contará con numerosos gadgets, como una linterna o esta cuerda con garfio para tirar de objetos, balancearse... Su manejo será sencillo e intuitivo.



La aventura nos llevará por todo el mundo y veremos escenarios tan brutales como esta impresionante vista de Tokio desde una azotea.



En la trama habrá de por medio una reliquia, en la que parecen estar interesadas algunas mafias. Éste es el jefe de una de ellas...



Algunos niveles, como este inspirado en Bolivia, se decantarán por la acción, aunque la tónica general no será esta. Habrá más exploración y resolución de puzzles que tiros...

EL TERMÓMETRO





ATARI

Por haber puesto en marcha una campaña solidaria para salvar la vida de una niña Boliviana con un tumor cerebral. Si queréis ayudar, sólo tenéis que comprar una de las camisetas que os mostramos arriba en su web (www.es.atari.com) por 18 euros, que irán íntegramente al fondo solidario.

SONY Y PSP

Por lanzar un pack de PSP que incluye la consola portátil y uno de los juegos de Sony por 259 euros...

PROEIN

Porque nos va a traer algunos de los mejores juegos que veremos a lo largo de este año, desde el esperado *Tomb Raider Legend* (que llega en abril) a *Dragon Quest* (abril) o *Kingdom Hearts II* a finales de año... ¡¡¡Y esto sólo es el principio!!!

BAJAN

LAS CRÍTICAS A MARC ECKO'S GETTING UP

Asociaciones de todo tipo, tanto españolas como europeas, han cargado las tintas contra el juego por su supuesta apología del graffiti. Señores... ¡que es sólo un videojuego!

EL ROL EN PSP Y PS2

Por no llegar traducido. Este mes se ponen a la venta *Tales Of Eternia* y *Breath Of Fire III* en PSP y *Magna Carta* en PS2 y a estas alturas ¡ninguno de ellos llega en castellano!



UBISOFT

Por ponernos los dientes largos con *Splinter Cell Double Agent*... y cuando se acerca el momento de catarlo, van y lo retrasan hasta septiembre de este año.







FERIA E3

EL E3, LA FERIA DE LA CASTIDAD

La feria E3, que se celebra anualmente en Los Angeles, es el principal escaparate de la industria de los videojuegos y uno de sus rasgos principales es la presencia de exhuberantes azafatas. Pues bien, la organización de la feria, en el manual que facilita a todas las compañías que participan en ella, ha dejado muy claro que este año no va a consentir la presencia de modelos ligeritas de ropa (por ejemplo en bañador) en las zonas comunes. Esto ha abierto unos enfervorecidos debates en la red, en torno a si la organización debe o no meterse en estos temas. ¿Tú que opinas?



NUEVO LANZAMIENTO

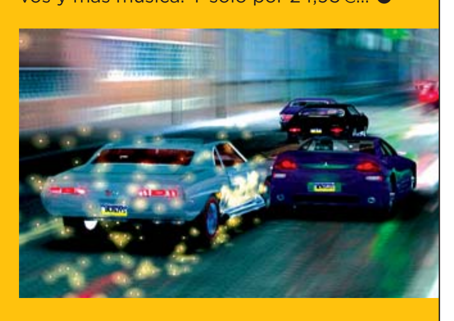
DA EL CANTE CON SINGSTAR ROCKS

Sony acaba de confirmar que el 20 de abril lanzará una nueva entrega de su aclamado juego-karaoke. Tras repasar el Pop nacional e internacional, ahora le llega el turno a otro género, el rock. Aún no está confirmada si la versión española contendrá temas en castellano o si será sólo en inglés, pero de momento la lista para la versión inglesa ya cuenta con grupos y temas de peso, como "Come As You Are" de Nirvana, "Do You Want To" de Franz Ferdinand, "Song nº 2" de Blur, "Paint It Black" de Rolling Stones o "Dakota" de Stereophonics, entre muchos otros.

ANUNCIO

MIDNIGHT CLUB 3 DUB EDITION REMIX

Rockstar acaba de anunciar que la versión Platinum de su aclamado arcade de velocidad y tuning saldrá en la línea Platinum a lo largo del mes de marzo, incorporando un montón de novedades sobre el juego original. Las más importantes de todas son una nueva ciudad (Tokio), 24 coches nuevos y más música. Y sólo por 24,95€...



PS2 | ROGUE GALAXY | ROL | SIN CONFIRMAR

Un juego de rol de otra galaxia

DÉJATE "ABORDAR" POR ESTA BANDA DE **PIRATAS ESPACIALES.**

En los próximos meses se avecina una buena "hornada" de juegos de rol, con bombazos como *Dragon Quest*, *Kingdom Hearts II* o *Final Fantasy XII*. Pues a esta lista de futuros éxitos ya podéis sumar otro más: *Rogue Galaxy*. En él viajaremos de planeta en planeta por la Vía Láctea formando parte de un grupo de intrépidos piratas espaciales. Entre sus mejores bazas podéis apuntar un sistema de combate que mezclará peleas en tiempo real con toques estratégicos y la posibilidad de realizar golpes combinados con aliados. Además, tendrá un apartado visual alucinante (en plan Cel Shading) y un desarrollo que asegura más de 40 horas de aventura. El juego ha sido desarrollado por Level 5 (autores de *Dark Cloud*, *Dark Chronicle* y *Dragon Quest*) y será editado por Sony. *Rogue Galaxy* acaba de salir en Japón y aún no tiene fecha en España.

Play ¡PRIMERAS IMÁGENES!

Rogue Galaxy será un Action RPG. Las peleas serán en tiempo real, aunque con toques estratégicos y muchas posibilidades.

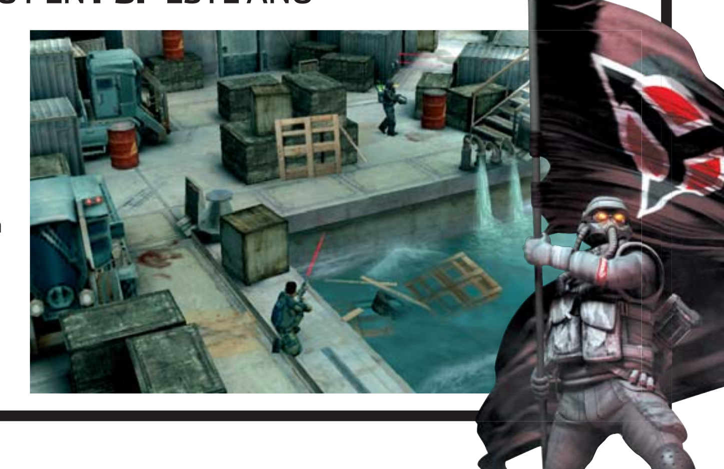
El protagonista, Jestaur Rogue, se unirá a una banda de piratas y correrá aventuras por la galaxia.

PSP | KILLZONE LIBERATION | ACCIÓN | SIN CONFIRMAR

Los Helghast siguen dando guerra

KILLZONE HARÁ SU DEBUT EN **PSP** ESTE AÑO

Liberation será el subtítulo de *Killzone* en su estreno en la portátil de Sony. Continuando con la historia vista en PS2 y con su mismo protagonista, Templar, tendremos que infiltrarnos en terreno enemigo y rescatar a un grupo de rehenes. Eso sí, esta vez cambiaremos la vista en primera persona por una en tercera desde un plano cenital para tener una mejor visión del terreno. Además de las fases de acción, también habrá que infiltrarse y crear estrategias de combate, aunque para todo ello podremos jugar cooperativamente con un amigo. De momento se desconoce su fecha de lanzamiento, pero será en 2006.





¡PlayManía llega a Italia!

LA PRIMERA REVISTA DE VIDEOJUEGOS ESPAÑOLA QUE SE EDITA EN EUROPA

Tras el éxito de ventas obtenido en nuestro país, hemos decidido ampliar nuestras fronteras. Así, en colaboración con Edizioni Master -editorial italiana experta en revistas de entretenimiento-, a partir de este mes los usuarios italianos podrán encontrar en sus quioscos una versión traducida de PlayManía. ¡Mucha suerte a nuestros nuevos colegas italianos!



Con buone giudizio andiamo a parlare di divertimento y longevitá... A partir de ahora nuestros comentarios y puntuaciones van a ser leídas también en Italia. ¡Playmanía sigue ganando amigos!

PS2 | EL CÓDIGO DA VINCI | AVENTURA DE ACCIÓN | MAYO

El misterio se desvela en PS2



PRIMERAS **IMÁGENES** DE LA ADAPTACIÓN CONSOLERA DE "EL CÓDIGO DA VINCI".

Aunque todavía no se desvelado el sistema de juego y la trama, ya se han mostrado las primeras pantallas del juego basado en la película y en el popular bestseller de Dan Brown. Por lo que se puede ver en ellas, todo apunta a que el juego será muy fiel tanto a la película como al libro, visitando escenarios como el museo del Louvre, la iglesia de Saint Sulpice o el Chauteau Villette, entre otros. De momento esto, y el hecho de que los personajes de Robert Langdon y Sophie Neveu no contarán en el juego con los rostros y voces de Tom Hanks y Audrey Tautou es lo único que se sabe, pero en breve probaremos el juego y os daremos más detalles. Permaneced atentos.



Acción y misterio. Todo parece indicar que el juego será una aventura que mezclará acción y suspense.

EN POCAS PALABRAS

MERCHANDISING

¿HACE UNA "POCIONCITA"?

Coincidiendo con el lanzamiento de *Final Fantasy XII*, en Japón se va a poner a la venta todo tipo de objetos relacionados. El mes pasado ya adelantamos la edición especial de la consola PSTwo, a la que ahora se suma un pad a cargo de Logitech y, lo más curioso, **una bebida isotónica llamada FFXII Potion** (a cargo de la compañía de bebidas Suntory). Desconocemos si está buena y si entre sus ingredientes lleva Cola de Fénix...



JUEGO PSP

MÁS PALOS A LA ORIENTAL

Koei ya ha anunciado que prepara dos nuevas entregas de su aclamado beat'em up para PSP. El primero es ***Dynasty Warriors 2***, mientras que los que prefieran la ambientación japonesa tendrán una cita con ***Samurai Warriors***.

CÓMIC DIGITAL

KONAMI SALTA AL CÓMIC

¿Os acordáis de *Metal Gear BD*, el cómic digital para PSP? Pues bien, Konami acaba anunciar formalmente que trabaja en este título y otro más, ***Silent Hill Experience***. Ambos títulos serán cómics digitales, **que integrarán viñetas con algún que otro tipo de movimiento, música** y, por supuesto, extras como entrevistas con los creadores, escenas de vídeo de los juegos y más sorpresas. Eso sí, Konami aún no ha confirmado para cuando los tendrá listos.



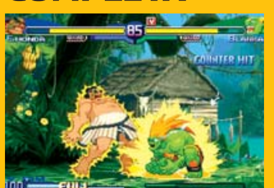
JUEGO PS2

PANZER ELITE ACTION

El 17 de Marzo podrás vivir la II Guerra Mundial desde otra perspectiva. **Conviértete en el cabecilla de un escuadrón de tanques** en tres frentes distintos y revive las batallas más cruentas desde tu carro de combate.

JUEGO PS2

ANTOLOGÍA COMPLETA



Capcom acaba de anunciar que a lo largo de 2006 lanzará ***Street Fighter Alpha Anthology*** para PS2, una recopilación con todos los juegos de la "rama" *Alpha* de su conocido juego de lucha. **Además, incluirá el mítico puzzle *Pocket Fighter***, también conocido como *Gem Fighter*, que pudimos disfrutar en PSone hace unos añitos. Sin duda, una cita ineludible para los amantes de la lucha 2D...

JUEGO PS2

SI SON COSAS DE CRÍOS...

Sony ha puesto a la venta en Japón ***Rule Of Rose*, un nuevo juego de terror que por ambientación nos ha recordado a *Silent Hill***. En su trama tienen mucho que ver unos retorcidos niños, que han creado un mundo repleto de crueles reglas en el que tendremos que sobrevivir en el papel de Jennifer, una joven que contará con la ayuda de un perro. **Aún no tiene fecha en Europa**, pero por lo que hemos jugado, promete.



JUEGOS PSP

DOS MITOS DE PC EN PSP

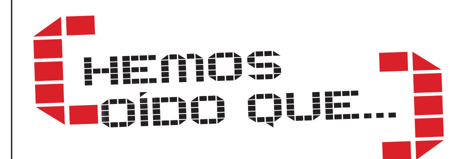
El mes que viene se pondrán a la venta dos juegos míticos que tienen sus raíces en el PC. Uno de ellos es ***Lemmings***, que será distribuido por Sony, y el otro ***Worms Open Warfare***, que lo traerá THQ. En 30 días más...

PERIFÉRICO PSP

PROTECTOR PARA LA PLAYA

¿Creías que lo habías visto todo en periféricos para PSP? La última locura es **una bolsa para cerrar al vacío la consola** y que así no le entre arena de la playa.





...existe una parodia española de *Metal Gear 3*.



En principio va a ser un largometraje hecho por y para fans del juego. Si os queréis reir como hienas, contemplad su tráiler en esta página web: http://corral.elrellano.com. Nunca volveréis a ver a Snake con los mismos ojos...

...Sony trabaja en un servicio Online para PS3.

Y no un servicio cualquiera. Se habla, aparte de juego en red, de poder grabar vídeos y tomar instantáneas de los juegos para compartirlos con otros jugadores, chat por voz en cualquier momento... y muchas sorpresas más.

...Take 2 podría estar en venta.

Los responsables de la saga *GTA* podrían haber colgado el cartel de "se vende" por problemas financieros y legales. Lo que está claro es que si es cierto y alguien los compra, habrán adquirido un "filón".

...Sony ha comprado a los creadores de *SOCOM*.

Pues sí, Sony se acaba de asegurar que los principales promotores del juego Online en PS2 sólo trabajarán para sus consolas. Veremos con qué nos sorprenden en el futuro. ¿Alguien apuesta por *SOCOM 4* en PS3?

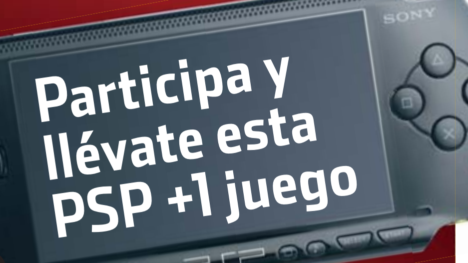
...PSP tendrá un cliente de correo electrónico.

Parece confirmado que, en un futuro no muy lejano, una nueva actualización del firmware de PSP Sony incluirá una función muy esperada por los usuarios de PSP: un programa de correo electrónico que nos permitirá leer y escribir emails.

Aún estás a tiempo de votar por los mejores

HASTA EL **1 DE MARZO** ESTÁS A TIEMPO DE ELEGIR LOS **MEJORES JUEGOS** DE 2005

Pronto celebraremos la gala para premiar a los mejores juegos y compañías del año pasado. Pero para ello necesitamos vuestra ayuda. Y es que los ganadores tienen que estar elegidos por vosotros. El mes pasado propusimos la votación y aquí tenéis una nueva oportunidad de participar, siguiendo nuestra selección previa. Daos prisa, que queda poco tiempo.



BASES DEL SORTEO

Sólo tienes que enviarnos un SMS al número 5959 con el siguiente mensaje: Playmejor seguido de la combinación correspondiente de letras y números. Es decir, debes escribir primero el número de la categoría y a continuación la letra del juego que consideres mejor. Por ejemplo, tu mensaje podría ser: "Playmejor 1A 2C 3E 4F..." Para elegir el mejor juego del año (categoría 13), tienes que escribir primero el número de la categoría y después la letra, de este modo: "135A". Puedes servirte de la plantilla inferior para escribir el mensaje antes de teclearlo en el teléfono.

1. MINIJUEGOS
A. BUZZ
B. EYETOY PLAY 3
C. EYETOY KINETIC
D. SINGSTAR POPWORLD

2. AVENTURAS
A. GOD OF WAR
B. GUN
C. MGS 3 SNAKE EATER
D. PRINCE OF PERSIA: LAS DOS CORONAS
E. RESIDENT EVIL 4
F. TRUE CRIME NYC

3. JUEGOS DE ROL
A. MUSASHI SAMURAI LEGEND
B. SUIKODEN IV
C. XENOSAGA II

4. DEPORTIVOS
A. FIFA FOOTBALL 06
B. FIFA STREET
C. NBA STREET V3
D. PRO EVOLUTION SOCCER 5
E. SSX ON TOUR
F. TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND

5. ACCIÓN
A. DESDE RUSIA CON AMOR
B. DEVIL MAY CRY 3
C. MATRIX: PATH OF NEO
D. MERCENARIOS
E. STARWARS BATTLEFRONT II
F. THE WARRIORS

6. ESTRATEGIA
A. KESSEN III
B. LOS SIMS 2
C. MANAGER DE LIGA 2006

7. LUCHA
A. SOUL CALIBUR III
B. DRAGON BALL Z BUDOKAI TENKAICHI
C. LOS CABALLEROS DEL ZODÍACO
D. TEKKEN 5

8. SHOOTERS SUBJETIVOS
A. AREA 51
B. BATTLEFLIELD II MODERN COMBAT
C. CALL OF DUTY 2
D. DELTA FORCE BLACK HAWK DOWN
E. MOH EUROPEAN ASSAULT
F. TIMESPLITTERS FUTURO PERFECTO

9. PLATAFORMAS
A. ASTÉRIX Y OBÉLIX XXL 2
B. RATCHET: GLADIADOR
C. SLY 3: HONOR ENTRE LADRONES

10. VELOCIDAD
A. BURNOUT REVENGE
B. FORMULA ONE 2005
C. GRAN TURISMO 4
D. JUICED
E. MOTO GP4
F. NFS MOST WANTED

11. PSP
A. BURNOUT LEGENDS
B. GTA LIBERTY CITY STORIES
C. LOS SIMS 2
D. MIDNIGHT CLUB 3
E. RIDGE RACER
F. PRO EVOLUTION SOCCER 5
G. STARWARS BATTLEFRONT II
H. VIRTUA TENNIS

12. COMPAÑÍA DEL AÑO
A. ACTIVISION
B. ATARI
C. CAPCOM
D. CODEMASTERS
E. ELECTRONIC ARTS
F. KONAMI
G. SCI
H. SONY
I. TAKE 2
J. THQ
K. UBISOFT
L. VIRGIN PLAY
M. VIVENDI UNIVERSAL

[1] .... [2] .... [3] .... [4] .... [5] .... [6] .... [7] .... [8] .... [9] .... [10] .... [11] .... [12] ....
Juego del Año [13] ....

1. Coste máximo por cada mensaje 0,90 € + IVA.
2. Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3. Los premios no serán canjeables por dinero.
4. No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5 Quedan excluidos de este sorteo todos los empleados y familiares de Hobby Press.
6. El nombre del ganador será publicado en próximos números de la revista.
7 Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto por los organizadores del concurso.
8. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación de sus bases.
9. Válido únicamente en territorio español.
10. Plazos de participación: del 16 de enero al 1 de marzo.

Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable AXEL SPRINGER ESPAÑA, S. A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos tras el pertinente sorteo.



Enrólate en el mejor barco pirata

LA SECUELA DE «PIRATAS DEL CARIBE» TENDRÁ SU ADAPTACIÓN PORTÁTIL

Dentro de poco vamos a disfrutar en los cines con "El Cofre del Hombre Muerto", las nuevas aventuras del capitán Jack Sparrow, así como de su adaptación a PSP. El juego trasladará la acción y el humor de la película y, jugando como Jack Sparrow, tendremos que derrotar enemigos a golpe de espada y atacándoles con nuestro barco.





PÁGINA DE PUBLICIDAD



PSP | DRAGON BALL Z: SHIN BUDOKAI | LUCHA | SIN CONFIRMAR



Play ¡PRIMERAS IMÁGENES!

A buscar con ahínco la bola dragón...

CONFIRMADO: GOKU Y SUS AMIGOS VOLARÁN EN PSP

Los fans de Bola de Dragón están de suerte. Después del anuncio de un nuevo título de la saga para PS2, Atari acaba de confirmar que lanzarán en marzo en Japón para PSP *DBZ Shin Budokai*. El juego contará con siete modos de juego, incluyendo el clásico Historia, y podremos elegir entre 18 personajes de la popular serie para disputar divertidos combates multijugador contra otros amigos. Aunque el juego mantendrá el sistema de control y estética que los últimos títulos vistos en PS2, promete incluir novedades que harán que los seguidores de Goku y compañía disfruten de lo lindo





18 personajes controlables, 7 modos de juego, fusiones... *DBZ Shin Budokai* va a ser "Dragon Ball" al 100%.



Combates multijugador. Gracias al modo WI-FI de PSP vamos a poder darnos de tortas con un amigo en espectaculares combates.

¿QUÉ PASA CON...

... el lanzamiento de PS3?

Parece que PS3 se va a convertir en un fijo de esta sección, pero lo cierto es que cada día que pasa hay nuevos rumores. **Ahora se habla de que no llegará a Europa hasta febrero de 2007.** Una vez más, parece que los europeos vamos a ser los últimos...

... la película *Final Fantasy VII Advent Children*?

Sony Pictures, la compañia que la va a distribuir en Europa, acaba de anunciar que el lanzamiento de esta esperada película **se ha retrasado hasta el mes de junio, tanto en su formato DVD como UMD.**

... el famoso *Gran Turismo 4* con modos Online?

Sony no se ha olvidado de lo que prometió el año pasado, cuando salió *GT4*, y es posible que **en mayo llegue a España la versión con modos Online.** Así figura, al menos, en los planes de lanzamiento de Sony.

... el juego de Stargate SG-1?

JoWood, la compañía que lo estaba desarrollando ya **ha anunciado su cancelación definitiva, y nunca llegará a ver la luz**.

... el juego de *Taxi Driver*?

Majesco, la compañía que estaba desarrollando el videojuego basado en esta cruda película de los años 70, **acaba de anunciar que el juego no verá la luz, al menos bajo su sello, debido a problemas financieros**. Sin duda, es otra gran licencia que nos perderemos...



EL QUIOSCO

PLAYMANÍA GUÍAS Y TRUCOS
» 4,95€ » YA A LA VENTA

GUÍAS DE PELÍCULA

PlayManía Guías & Trucos te ofrece las **soluciones completas** para los éxitos de estas navidades. Te ayudan a llegar al final de ***Harry Potter y el Cáliz de Fuego*, *Las Crónicas de Narnia*, *Los Sims 2*, *Matrix: Path of Neo*, *Gun*, *Desde Rusia con Amor*...**

COMPUTER HOY JUEGOS
» 3,99€ » YA A LA VENTA

LA GUERRA DEL ANILLO CONTINÚA

Os cuenta en primicia las novedades de ***La Batalla por la Tierra Media 2*, *El Padrino*,** la **nueva expansión de** *Los Sims 2* o el esperadísimo *Commandos Strike Force*. **Y de regalo, un juego completo, el clásico de la acción *Shadowman*.**



NINTENDO ACCIÓN
» 2,99€ » YA A LA VENTA

¡17 PEGATINAS POKéMON DE REGALO!

La portada de Nintendo Acción 168 es para el juego que va a romper moldes en tu DS: ***Animal Crossing***. Pero los **fans de Pokémon alucinarán con las pegatinas** que regalan para decorar sus Game Boy SP y Nintendo DS.

HOBBY CONSOLAS
» 2,99€ » 24 DE FEBRERO

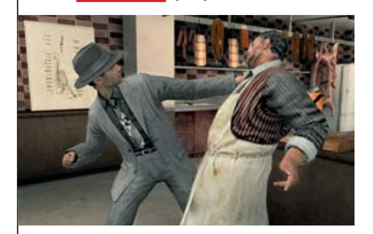
TOMB RAIDER LEGEND: PRIMER CONTACTO

La primera versión jugable de **la nueva aventura de Lara Croft (PS2, Xbox) ya ha llegado a la redacción de Hobby Consolas**, y en el próximo número de la revista podréis encontrar un amplio reportaje en el que os cuentan sus primeras impresiones. ¡Además, regalan un **súper póster** de Lara!



MARZO

- Atelier Iris Eternal Mana (PS2)
- Bob esponja: El Vengador Amarillo (PSP)
- Buzz The Big Quiz (PS2)
- Driver Paralell Lines (PS2)
- El Padrino (PS2)



- Final Fight: Streetwise (PS2)
- Footbal Manager 2006 (PSP)
- Full Spectrum Warrior 2: Ten Hammers (PS2)
- G1 Jockey 4 (PS2)
- Key of Heaven (PSP)
- Megaman Power Up (PSP)
- Monster Hunter (PSP)
- MX vs ATV Unleashed: On the Edge (PSP)
- OutRun 2006 (PS2/PSP)
- Pac-Man World 3 (PS2/PSP)
- Popolocrois (PSP)
- Puyo Puyo Fever (PSP)
- Samurai Warriors: State of War (PS2)
- Sonic Riders (PS2)
- Taito 2 (PS2)
- TH3 Plan (PS2)
- Worms (PSP)

ABRIL

- Commandos Strike Force (PS2)
- Copa Mundial de la FIFA 2006 (PS2)
- Daxter
- Dragon Quest (PS2)
- Hitman Blood Money (PS2)



- Juiced Eliminator (PSP)
- Lara Croft: Tomb Raider Legend (PS2)
- NBA Ballers: Rebound (PSP)
- Singstar Rock (PS2)
- SOCOM 3 (PS2)
- SOCOM Fire Team Bravo (PSP)

MAYO

- Ape Escape (PSP)
- L.A. Rush: Showdown (PS2)
- Mortal Kombat Unchained (PSP)
- Rampage: Total Destruction (PS2)
- Spy Hunter: Nowhere to Run (PS2)
- X-3: The Movie (PS2)

Nota. Estas fechas son orientativas.

CALENDARIO

DEL 15 DE FEBRERO AL 18 DE MARZO

MIÉRCOLES 15

LANZAMIENTO PS2
- ***SHADOW OF THE COLOSSUS***
- ***RUGBY CHALLENGE 2006***

Con un pelín de retraso se pone a la venta la fantástica aventura de Sony. Y la para los deportistas, uno de rugby.

VIERNES 17

LANZAMIENTO PS2/PSP
- ***MARC ECKO´S GETTIG UP*** (PS2)
- ***TALES OF ETERNIA*** (PSP)

Una aventura con acción y plataformas en la que hay que hacer graffitis, y un RPG para PSP. Comentados en págs. 44 y 62.

SÁBADO 18



LUNES 20

MARTES 21



MIÉRCOLES 22

LANZAMIENTO PS2
- ***DEVIL KINGS*** (PS2)
- ***WE LOVE KATAMARI*** (PS2)

El primero, peleas multitudinarias a lo *Dynasty Warriors*. El segundo, uno de los juegos más originales que hemos jugado últimamente.

JUEVES 23

LANZAMIENTO PS2
- ***DEADS TO RIGHTS: RECKONING***
- ***RUGBY 06***

Si te gusta el Rugby estás de suerte, otro para elegir. Si prefieres la acción, tira por *Dead to Rights*.
http://es.ea.com/

VIERNES 24

LANZAMIENTO PS2/PSP
- ***SEAWORLD: SHAMU´S DEEP SEA*** (PS2)
- ***WORLD SERIES OF POKER*** (PSP)

Una aventurilla de Activision para los más peques. Y de los mismos creadores, un simulador de póker.
www.activision.es

SÁBADO 25



LUNES 27

LANZAMIENTO PSP
- ***BREATH OF FIRE III***
- ***STREET FIGHTER ALPHA 3***

Capcom nos ofrece uno de rol y un mítico arcade de lucha.
www.capcom-europe.com

MARTES 28

LANZAMIENTO PS2
- ***DRAKENGARD 2***
- ***GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER***
- ***MAGNA CARTA***

LANZAMIENTO PSP
- ***SPLINTER CELL ESSENTIALS***
- ***FIELD COMMANDER***
- ***STREET RIDERS***

El final de febrero se presenta cargadito de novedades. Y hay de todo: acción, rol, estrategia... Lo mejor, Sam en PSP.

MIÉRCOLES 01

LANZAMIENTO PS2/PSP
- ***FIFA STREET 2*** (PS2/PSP)
- ***FORD STREET RACING*** (PS2)
- ***LEMMINGS*** (PSP)
- ***UNTOLD LEGENDS 2*** (PSP)

Otro día calentito. Lo mejor, el lanzamiento del arcade de fútbol FIFA Street 2. Si te gusta el fútbol sin complicaciones, fliparás.
www.fifastreet.com/



JUEVES 02

VIERNES 03

LANZAMIENTO PS2/PSP
- ***GAUNTLET SEVEN SORROWS*** (PS2)
- ***KING OF FIGHTERS 2003*** (PS2)
- ***MIDWAY ARCADE TREASURES: EXTENDED PLAY*** (PSP)

En enero tendréis acción y con aires de clásico, entre ellos el renacer del mítico *Gauntlet*.
www.gauntletsevensorrows.com

LUNES 06

MIÉRCOLES 08

LANZAMIENTO PS2/PSP
- ***FIGHT NIGHT ROUND 3*** (PS2/PSP)
- ***FORMULA ONE 05 PLATINUM*** (PS2)



Boxeo de calidad, de la mano de EA Sports y un lanzamiento en Platinum que no debes perderte: *Formula One 05*.
www.es.easports.com/

JUEVES 09

VIERNES 10

LANZAMIENTO PS2/PSP
- ***METAL SLUG 5*** (PS2)
- ***SAMURAI SHOWDOWN 5*** (PS2)
- ***BUBBLE BOBBLE REVOLUTION*** (PSP)

Menuda colección de clásicos: un arcade de toda la vida, lucha 2D y un puzzle de los de siempre.
www.virginplay.es/

LUNES 13

LANZAMIENTO PS2
- ***STATE OF EMERGENCY 2*** (PS2)
- ***NBA 2K6*** (PS2)
- ***BUST A MOVE GHOST*** (PSP)

Peleas callejeras, basket del bueno y un puzzle de los de toda la vida para tu PSP. A cual más interesante.
www.2ksports.com/



MIÉRCOLES 15

LANZAMIENTO PS2/PSP
- ***ONIMUSHA DAWN OF DREAMS*** (PS2)
- ***DESDE RUSIA CON AMOR*** (PSP)

Una cita ineludible si te gusta la acción. De lo mejorcito, tanto en PS2 como en PSP.
http://es.ea.com/

JUEVES 16

LANZAMIENTO PSP
- ***ATELIER IRIS: ETERNAL MANA***
- ***PUYO POP FEVER***

Un interesante RPG para la portátil y otro puzzle tipo *Tetris* que te atrapará sin remisión.
www.virginplay.es/

SÁBADO 18

15 NUEVOS ÉXITOS QUE ARRASARÁN EN LA PORTÁTIL

JUEGOS PARA SOÑAR CON PSP

En apenas cuatro meses hemos visto nacer a la portátil de Sony y algunos sus juegos más impresionantes, pero... ¿podrá mantener este impresionante ritmo a lo largo de 2006? Pues viendo lo que se nos avecina, parece que sí...

1 » Tomb Raider Legend

UNA GRAN AVENTURA DE PEQUEÑAS PROPORCIONES



Lara se estrena en PSP con una adaptación de la versión de PS2, más orientada a los puzzles y la exploración que *El Ángel de la Oscuridad*.





Lara tendrá que superar numerosos puzzles y para ello tendrá que combinar sus acrobáticas habilidades, usar y empujar objetos...



AVENTURA | EIDOS | ABRIL

Cada vez queda menos para el esperado regreso de Lara Croft, y por suerte no se va a olvidar de los usuarios de PSP, consola en la que vamos a disfrutar de una adaptación de su nueva aventura para PS2. Así, *TR Legend* nos propondrá viajar por todo el planeta, desde Bolivia a Tokio, para buscar una reliquia en lugares tan típicos de la saga como templos abandonados o modernas ciudades, donde no faltarán las zonas por explorar, las trampas, los enemigos y, por supuesto, un montón de ingeniosos puzzles.

2 » Syphon Filter Dark Mirror

CUANDO ACCIÓN TIENE NOMBRE Y APELLIDO PROPIO

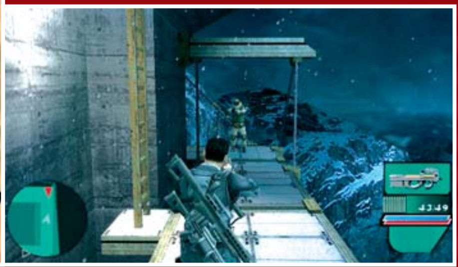
ACCIÓN | SONY | POR CONFIRMAR

Gabe Logan, uno de los héroes de acción más recordados por sus juegos de PSone, también se paseará por PSP este año. En su nueva aventura nos esperan variadas misiones en las que tendremos que pensar y actuar rápido para cumplir todo tipo de objetivos, que se irán actualizando sobre la marcha. Salvar rehenes, eliminar enemigos, inutilizar bombas... Todo con toques de sigilo, gran variedad de situaciones, un enorme abanico de armas y modos Online.




Junto a las misiones para un jugador, *Dark Mirror* ofrecerá también un variado abanico de modos Online y en red local.

Gabe Logan contará con pistolas, escopetas, táseres y un sinfín de armas más, sin olvidar los gadgets de todo tipo, como linternas o gafas de visión nocturna.



3 » OutRun 2006 Coast to Coast

VELOCIDAD PARA CONQUISTAR A LA MUJER DE TUS SUEÑOS



Este divertido arcade de velocidad nos propone pisar a fondo una amplia selección de Ferraris (F50, Spider...) para superar distintos tramos evitando el tráfico.

VELOCIDAD | SEGA | MARZO

Quien más y quien menos, todos conocemos la saga *OutRun*, en la que hemos conducido Ferraris a toda pastilla por ficticias autopistas del mundo, procurando llegar a las metas dentro del límite de tiempo. Pues bien, en PSP vamos disfrutar de una nueva entrega, idéntica a la que veremos en PS2, que se va a caracterizar por ofrecer más extras y modos de juego, entre los que destacará Infarto, que nos obligará a complacer los caprichos de nuestra chica (adelantar coches, derrapar...) en determinados tramos.



En el modo Infarto, en el que debemos impresionar a nuestra chica, veremos muchos minijuegos, como derrapar una sección de carretera, empujar una pelota...

JUEGOS DE ROL

Van a pasar de ser un vacío en el catálogo de PSP a ser uno de los géneros con más presencia. Mirad lo que se avecina...

» Astonishia Story

ROL | UBISOFT | PRIMAVERA

Es para muchos un título desconocido, aunque en Corea es el RPG más vendido. Su trama nos invitará a buscar reliquias bajo un aspecto gráfico al estilo SNES.


Astonishia Story es un RPG coreano de gran éxito.

» Y's The Ark Of Napishtim

ROL | KONAMI | PRIMAVERA

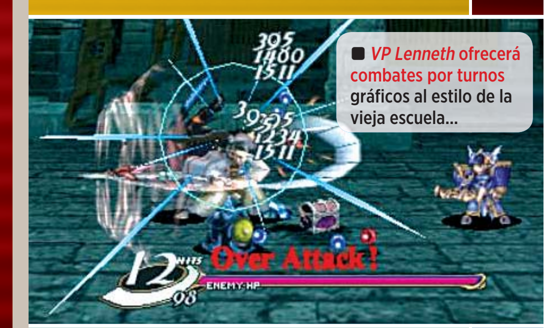
En este caso, los combates por turnos dejan paso a la acción. Lo mejor de todo es que será idéntico a la versión de PS2 que salió hace unos meses...


Los combates de *Y's* no son por turnos y derrochan acción.

» Valkyrie Profile Lenneth

ROL | SQUARE ENIX | SIN CONFIRMAR

La compañía responsable de exitazos como *Final Fantasy* debutará en PSP con este juego de PSone que no llegó a Europa. La adaptación incluye mejoras.



VP Lenneth ofrecerá combates por turnos gráficos al estilo de la vieja escuela...

4 FIFA Street 2

AHORA SÍ QUE SALE EL FÚTBOL A LA CALLE...

DEPORTIVO | EA SPORTS | MARZO

Si los simuladores de fútbol te aburren con su seriedad y buscas algo más parecido a una "pachanga" con amigos, *FIFA Street 2* va a ser tu juego. En sus partidos "4 contra 4", podrás realizar todo tipo de regates y filigranas para dejar a tus rivales sentados en el suelo, utilizar las paredes para hacer jugadas y otro tipo de "irregularidades" para marcar unos espectaculares tantos. Además, ofrecerá piques Wi-Fi, minijuegos de habilidad y 20 selecciones nacionales con más de 15 astros reales por equipo.



Los partidos se desarrollan en canchas urbanas, donde podemos utilizar las paredes y los laterales para elaborar nuestros pases y jugadas.



Los regates y las fintas espectaculares llevarán todo el peso en los partidos.

5 Splinter Cell Essentials

UN EXTENSO REPASO A LA HISTORIA DE SAM FISHER

AVENTURA DE ACCIÓN | UBISOFT | MARZO

Pese al retraso de *Splinter Cell Double Agent* para PS2, la primera incursión de Sam en PSP sigue prevista para marzo. En ella, a modo de flashbacks o recuerdos, reviviremos las mejores misiones de este maestro del espionaje, en las que tendremos que demostrar nuestras dotes para el sigilo, la infiltración y emplear sólo las armas de fuego cuando sea necesario. Lo más impresionante de todo es que estarán todas las acciones de Sam disponibles, desde coger rehenes, coger cuerpos...





Las misiones del juego serán un recorrido por toda la saga *Splinter Cell*, incluida la nueva entrega *Double Agent*.

SC Essentials ofrecerá un amplio abanico de acciones: giros SWAT, lucha cuerpo a cuerpo, coger rehenes...

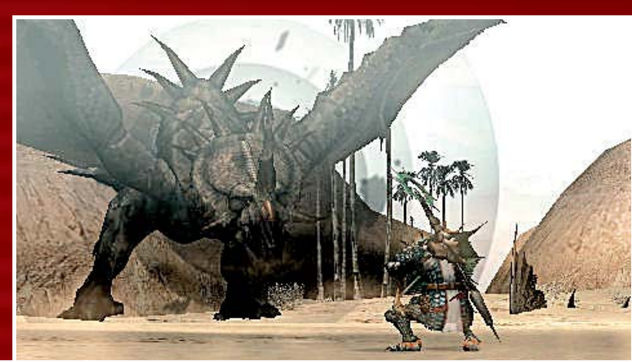


6 » Monster Hunter Freedom

SAL DE CASA CON TUS AMIGOS... Y SUS PSP

ACCIÓN | CAPCOM | PRIMAVERA

La idea que nos propondrá este título será muy sencilla y a la vez muy atractiva: cazar para sobrevivir. Equipados con todo tipo de armas blancas (espadas, mazas...) e incluso barriles explosivos, tendremos que abatir a todo tipo de criaturas de aspecto prehistórico, para posteriormente utilizar partes de sus cuerpos para crear mejores herramientas y utensilios. Una original idea que dará aún más de sí cuando nos vayamos de caza con tres amigos vía Wi-Fi...





Monster Hunter Freedom nos invitará a participar en cacerías de saurios y criaturas prehistóricas, solos o con tres amigos más.



Con los huesos, escamas y otras partes de nuestras presas podremos elaborar mejores armas y armaduras más resistentes.

7 » Desde Rusia con amor

MI NOMBRE ES BOND, MINI BOND...





James Bond contará con todo tipo de gadgets, como una mochila propulsora, algunos de los cuales podrá mejorar a medida que avance en su misión.





ACCIÓN | EA GAMES | MARZO

Para muchos, Sean Connery ha sido el mejor Bond, y "Desde Rusia con Amor", su mejor película. Ahora, la versión de PSP quiere hacerse con el mismo galardón dentro de los videojuegos y razones no le van a faltar... Al igual que la versión de PS2 que vimos hace unos meses, el juego será una mezcla de acción y conducción, con todo el glamour, los gadgets y situaciones imposibles que han hecho famoso a este agente secreto. No faltarán a la cita elementos propios de la peli, como la mochila propulsora con la que podremos volar por los escenarios.

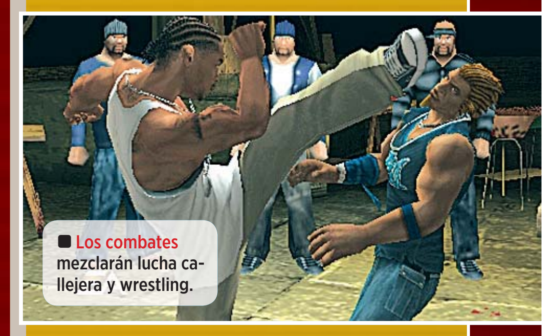
ALGO DIFERENTE

Si lo tuyo no son las aventuras ni la acción y buscas algo distinto, seguro que aquí encuentras algo a tu gusto...

» Def Jam Fight for NY. The Takeover

LUCHA | EA | POR CONFIRMAR

El divertido juego de wrestling protagonizado por raperos también saltará a PSP, conservando el trepidante ritmo de sus peleas y su control repleto de opciones.



Los combates mezclarán lucha callejera y wrestling.

» Field Commander

ESTRATEGIA | UBISOFT | PRIMAVERA

Los amantes de la estrategia por fin tienen un juego a su medida, con el que librarán unas espectaculares batallas por turnos en todo tipo de entornos (ciudades, campos...).



Podremos comandar gran variedad de unidades, tanto aéreas como terrestres.

» Me & My Katamari

HABILIDAD | NAMCO | SIN CONFIRMAR

Es la adaptación portátil del original juego que analizamos el mes pasado, en el que debemos hacer crecer una bola pasando por encima de objetos más pequeños...



Con nuestra bola o Katamari, debemos arrasar los entornos...

8 » SOCOM Fireteam Bravo

LUCHA CONTRA EL TERRORISMO EN CUALQUIER CIUDAD

ACCIÓN TÁCTICA | SONY | ABRIL

SOCOM es otra de las sagas de éxito que no se va a perder su cita con PSP, aunque en este caso se tratará de un juego con numerosos aspectos nuevos y complementarios con *SOCOM 3* para PS2. Por empezar por algún lado, las misiones no serán las mismas, y por poner un ejemplo, contará con una campaña nueva en Chile que no está en el juego de PS2. Y por supuesto, los objetivos a cumplir no tendrán nada que envidiar a los vistos en la saga: liberar rehenes, robar informes, destruir sistemas de comunicación... Todo con un control perfectamente adaptado a PSP, que suplirá la ausencia de un segundo stick de una forma magistral. Además, podremos interconectar el juego con *SOCOM 3* por medio de un cable USB para intercambiar ciertos extras, como personajes desbloqueables. Y en cuanto a modos de juego, también ofrecerá modos en red local y por Internet. ¿A que promete?





Fireteam Bravo ofrecerá misiones exclusivas no vistas en la saga, como las ambientadas en Chile.



Estaremos acompañados por otro Seal, al que podremos dar órdenes por medio de un headset especial para PSP.



Al igual que la saga en PS2, el juego ofrecerá modos Online y en red local, así como variados modos de juego multijugador: salvar a los rehenes, destruir la base enemiga...

» Y MUCHO OJO: AÚN QUEDAN UN MONTÓN DE **SORPRESAS**

En su corta trayectoria, PSP nos ha dejado ya algunos títulos memorables, como *GTA Liberty City Stories* o *Pro Evolution Soccer 5*, aunque lo mejor está aún por llegar. Muchos de ellos aún no tienen fecha en Europa, pero es casi seguro que llegarán en 2006...

• Gran Turismo 4 Mobile
Velocidad • Sony • Por confirmar

La esperada versión portátil de este mito de las cuatro ruedas se lanzará en Japón esta primavera, aunque los detalles aún son muy escasos... ¿Tendrá Sony alguna sorpresa preparada?



• Naruto Narutimate Hero
Lucha • Bandai • Por confirmar

Bautizado por muchos como el "Dragon Ball" del siglo XXI, este juego de lucha representará a las mil maravillas los combates entre ninjas de la serie, que aún está por estrenarse en España.



• Xtreme Ghouls n'Ghosts
Acción • Capcom • Por confirmar

Este clásico de los 80 va a renacer en PSP, con gráficos 3D, un desarrollo abierto que nos permitirá elegir ruta... y todos los saltos y acción que llevaron a Sir Arthur a lo más alto hace 20 años.



• Nuevo Grand Theft Auto
Aventura de acción • Rockstar • Invierno 2006

No es ningún secreto, Rockstar ha dicho que este año lanzará un nuevo *GTA* para PSP, y que esta vez será completamente nuevo.

• Dragon Ball Z Shin Budokai
Lucha • Bandai • Por confirmar

También en primavera, los afortunados japoneses disfrutarán de la primera entrega portátil de la exitosa saga *DBZ Budokai*.

• Final Fantasy VII Crisis Core
Rol • Square-Enix • Por confirmar

Tendremos que esperar hasta mayo, a la feria E3, para poder verlo en movimiento, aunque siendo de quien es... promete.

• El Padrino
Aventura de Acción • EA • Junio

Aún no se ha visto nada de la versión portátil, pero casi seguro que ofrecerá un desarrollo similar al de PS2.

• Metal Gear Acid 2
Estrategia • Konami • Primavera

Snake protagonizará un nuevo juego de estrategia, en el que gracias el periférico Solid Eye veremos ciertos vídeos en relieve.

• Daxter
Plataformas • Sony • Primavera

La "mascota" de Jak tendrá su propia aventura, en la que no faltarán los saltos, el humor y unos enormes mundos por recorrer.

¡YA LO HEMOS JUGADO!

DRAGON QUEST

El periplo del Rey Maldito

UN MITO DEL ROL QUE POR FIN LLEGA A ESPAÑA

PS2 | ROL | SQUARE ENIX | ABRIL

Pronto se estrenará en nuestro país *Dragon Quest*, un título que en Japón triunfa más que *Final Fantasy*. Y, después de jugarlo a fondo, estamos seguros de que aquí también será un bombazo.

Si os decimos que penséis en una saga de juegos de rol para consola, seguro que a todos se os ocurre la misma: *Final Fantasy*. Pero lo que muchos de vosotros no sabréis es que hay una saga que goza de mayor éxito y prestigio en Japón. Su nombre es *Dragon Quest*, sus creadores son los chicos de Enix y es una de las esas joyas que nunca han llegado a aparecer en Europa. Hasta ahora. Porque la octava entrega de la saga sí va a llegar a nuestro país, de la mano de la distribuidora española Proein.

El primer *Dragon Quest* se puso a la venta en Japón para NES y MSX en 1986 (el primer *Final Fantasy* salió un año más tarde) y sentó las bases de los juegos de rol para consola que jugamos hoy en día. La idea era acercar el género a todo tipo de público, y su creador, Yuji Horii, contó para su desarrollo con el mismísimo Akira Toriyama (creador de “Dragon Ball”, entre otras muchas series), que se encargo de diseñar a los personajes. El éxito fue fulminante. Tanto, que la saga *Dragon Quest* ya ha dado lugar a la friolera de 27 juegos, que en total han vendido más de 40 millones de unidades. En cuanto al capítulo que nos ocupa, el octavo, ya ha vendido más de 4 millones de unidades entre Japón y USA. Y nosotros, tras haber dedicado unas 70 ho-

Explorar y hablar con personajes será vital. Eso sí, tendrá textos en castellano.



Los combates por turnos son otra de las características de todo buen juego de rol.



Estamos ante la octava entrega de una exitosa saga de rol. Aquí sale sin el "VIII" porque es su estreno en Europa y se puede disfrutar sin haber jugado los anteriores.





ras a la versión americana del juego, estamos seguros de que aquí también va a ser un bombazo a la altura de los *Final Fantasy*, y eso como mínimo.

***Dragon Quest: El Periplo del Rey Maldito* será un juego de rol impresionante, capaz de atrapar tanto a los fans del género como a todo tipo de público.**

***Dragon Quest: El Periplo del Rey Maldito* narra las peripecias** del Rey Trode, un monarca sobre el que ha caído una oscura maldición que le ha transformado a él en una grotesca criatura verde y a su hija Medea en una preciosa yegua.

El causante de este mal es Dhoulmagus, un siniestro hechicero que ha robado un bastón mágico que encierra un poder inigualable. Para romper ese maleficio deberá acabar con él, pero como en su estado actual es imposible, contará con la ayuda de cuatro valientes aventureros, que son a la postre los personajes que controlaremos. Empezaremos manejando sólo al héroe (sin nombre, para que le pongáis el vuestro) y a Yangus, un ex bandido que le ha jurado lealtad eterna.

Play ¡ESTUVIMOS ALLÍ!

LA PRESENTACIÓN EUROPEA

El pasado mes de enero **Square Enix nos invitó a la presentación europea** de *Dragon Quest: El Periplo del Rey Maldito*, **en Londres.** Sus creadores están muy ilusionados con el estreno de la saga en Europa y **esperan un éxito a la altura de *Final Fantasy*.**



EL CREADOR DE LA SAGA

El "padre" de *Dragon Quest*, **Yuji Horii**, contestó amablemente nuestras preguntas. Luego, **probamos la versión española de *DQ*** y comprobamos que la versión PAL y la traducción serán correctas.



Yangus es un rudo guerrero que nos acompañará durante toda la aventura.

DRAGON QUEST: 20 AÑOS DE FIEBRE

La saga nació hace 20 años y desde entonces ha sido todo un éxito. Para que os hagáis una idea, ***DQVIII*** ya ha vendido más de 4 millones y es el **juego de PS2 más vendido en Japón**. En 1 de cada 12 hogares japoneses hay una copia.



La zona de Akihabara, en Tokio, inundada por la legión de fans que querían su *DQVIII*.

Cada nueva entrega que sale es casi un acontecimiento nacional. De hecho, tanto ***DQVII* como *DQVIII* se pusieron a la venta en domingo...** ¡para evitar que los japoneses faltaran al trabajo y a las clases para ir a comprarlo y empezar a jugar! Por cierto, ***DQVII* es el juego de PSone más vendido** de la historia en Japón, superando los 4 millones de unidades.



Kenshin DQ. Se conecta a la TV y se usa la espada como mando. Es una curiosidad que no salió de Japón.

Este arrollador éxito ha dado lugar a **multitud de productos**, como mandos de control, muñecos y todo tipo de "merchandising".



Los muñecos de *DQVIII* están a la venta en tiendas de importación e Internet.

Entre los productos nacidos a partir de la saga **también hay mangas y series de TV**, como "Dai no Daibouken" (conocida aquí como "Las Aventuras de Fly").



Muñecos, llaveros, pads de control... hay toda clase de merchandising ¡hasta cojines!

LAS CLAVES DEL MEJOR ROL

Dragon Quest: El Periplo del Rey Maldito lo tiene todo para enganchar a **los fans del rol**, pero a la vez resulta **asequible para todos** aquellos que quieran acercarse por primera vez a un género que tiene la etiqueta de "difícil". En sus 100 horas de juego nos esperan **emocionantes aventuras**, combates llenos de posibilidades y **mucho humor**. Pero lo mejor es su **excepcional apartado gráfico** y su parcela sonora, con voces en inglés y épicas melodías orquestales, a cargo de Koichi Sugiyama.



COMBATES LLENOS DE POSIBILIDADES Los combates son aleatorios y por turnos. Ofrecen múltiples posibilidades, pero con un interfaz muy intuitivo.



100 HORAS DE JUEGO La historia dura cerca de 60 horas, pero si realizamos las tareas secundarias (búsquedas, casino, pelea de monstruos...) llega a las 100 horas.



GRAN APARTADO TÉCNICO Con diseños de Akira Toriyama y desarrollado por Level 5 (autores de *Dark Cloud, Dark Chronicle* y del futuro *Rogue Galaxy*).



MUCHO SENTIDO DEL HUMOR Vestir a Jessica de "conejita" o ver a Yangus "buscando petróleo" en su nariz son dos ejemplos del humor que encierra este *DQ*.

Posteriormente se unirán al grupo Jessica (una atractiva hechicera) y Angelo, un templario con aires de "playboy". Todos ellos iniciarán un viaje lleno de aventura, emoción y muchos momentos de humor al más puro estilo Toriyama. Eso sí, el desarrollo de *Dragon Quest* va a ser bastante clásico. La historia se desarrolla de forma lineal, aunque podremos desviarnos de la misma para explorar a nuestro antojo y realizar multitud de tareas secundarias que no tienen que ver con la historia, como puedan ser capturar monstruos para formar un equipo y que luchen en la arena como si fueran gladiadores, jugarnos la "pasta" en los casinos... La aventura principal dura entre 50 y 60 horas, pero si realizamos todas las tareas secundarias la duración total del juego rondará las 100 horas. Ahí es nada.



Para liberar al Rey y a su hija de la maldición tendremos que enfrentarnos al siniestro mago Dhoulmagus y a un poder todavía mayor...



La versión occidental de *DQ* incluye voces y una banda sonora orquestal. El original japonés no tiene voces y su música está hecha con sintetizadores.

Como es habitual en los juegos de rol, al principio nuestro grupo empezará siendo bastante "flojete", pero a medida que recorramos el extenso mundo y vayamos superando aventuras, recorriendo ciudades y mazmorras y combatiendo (por turnos) contra los casi 300 tipos de enemigos que hay en el juego, nuestros personajes se irán haciendo más fuertes. Obtendremos puntos de experiencia que mejorarán nuestros atributos y nos otorgarán nuevos hechizos y habilidades. Y obtendremos dinero para comprar nuevas y mejores armas, armaduras y otros objetos.
Por supuesto, cada personaje tendrá sus propias armas y habilidades y no todos los objetos valdrán para todos los personajes. El secreto está en con-

LA SAGA DRAGON QUEST

Desde sus inicios en 1986, la serie lleva ya 27 títulos, entre capítulos de la saga, "spin-off" de personajes, "remakes", etc. En total ha vendido más de 40 millones de unidades, y eso que hasta ahora no había llegado a Europa...

DRAGON QUEST



Salió en 1986 en Japón para NES y MSX. Su concepto de RPG asequible para todos triunfó de inmediato.

DRAGON QUEST II



En enero de 1987 la saga continuaba con un título 4 veces más largo que el anterior. Para NES y MSX.

DRAGON QUEST III



Salió en 1988 para NES y con él se cerraba una trilogía, el primer gran arco argumental de la seria

DRAGON QUEST IV

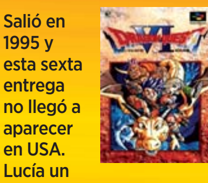


La saga se despedía de los 8 bits en 1990 con novedades que se mantienen hasta hoy, como el casino.

DRAGON QUEST V

Salió en 1992 para Super Nintendo. El salto a la "nueva generación" no defraudó y siguió mejorando y añadiendo novedades. Fue otro exitazo.

DRAGON QUEST VI



Salió en 1995 y esta sexta entrega no llegó a aparecer en USA. Lucía un apartado gráfico superior al anterior y algunas mejoras en la jugabilidad.





Jessica usará sus "armas de mujer" para seducir a los enemigos con sus ataques "sexys".



» TORIYAMA EN ESTADO PURO

Autor de series tan famosas como "Dragon Ball" o "Dr. Slump", **Akira Toriyama ha diseñado los personajes y monstruos de *DQ*.** La saga no habría tenido el mismo éxito sin él, ya que todos los juegos desprenden **el encanto de sus creaciones.** Y esto último se ve potenciado en este *DQ* ya que, gracias también al trabajo de Level 5, **os parecerá que estáis viendo una de sus series.** Toriyama ha participado además en otros juegos, como *Chrono Trigger* (SNES).

Si el héroe aumenta su tensión se parece a Goku super saiyano. Es sólo uno de los muchos parecidos y "guiños".

Para viajar por el amplio mapeado podemos usar magias, un barco, este tigre...

seguir un grupo equilibrado y saber combinar las habilidades propias de cada personajes para salir victoriosos de los múltiples combates.
Hablando de los combates, serán por turnos y aleatorios. Usando un interfaz sencillísimo, ordenaremos a nuestros personajes que ataquen, que se defiendan, que usen hechizos u objetos, que huyan, que intenten intimidar al enemigo, que acumulen su "energía" (al más puro estilo super saiyano) para hacer más daño en los turnos posteriores... Es un sistema de combate asequible pero con mucha miga, capaz de satisfacer tanto al jugador inexperto como al más curtido en esto de los juegos de rol.
Pero lo que más nos ha gustado de este *DQ* es su sensacional apartado gráfico, uno de los más bellos y coloristas de PS2. El juego ha sido desarrollado por Level 5 (autores de *Dark Cloud* y *Dark Chronicle*) y todos los diseños han vuelto a salir de los lápices del maestro Akira Toriyama.

La trama, el apartado gráfico, el sistema de juego... Square Enix ha cuidado al máximo todos los detalles para ofrecernos una auténtica obra maestra del rol.

El resultado es una acabado visual cuidado hasta el más mínimo detalle, con una estética muy cercana a los dibujos animados y que desprende todo el encanto de las creaciones del autor de "Dragon Ball". Una épica banda sonora y unas cuidadas voces (eso sí, en inglés), ponen la guinda a la versión PAL del juego. Nosotros pudimos probarla en la presentación europea y os aseguramos que, pese a no tener selector de 60 Hz., el juego nos llegará bien adaptado, conservando su velocidad original y sin las molestas bandas negras. Y, por supuesto, con textos en castellano. Una gran noticia para un estreno que los aficionados europeos al rol llevamos esperando muchísimo tiempo. Nuestro sueño se hará realidad, por fin, el próximo abril.

DRAGON QUEST VII

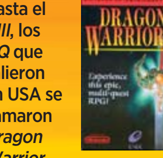


En 2000 la saga llega a PSone. Ha sido el juego de PSone más vendido de la historia en Japón.

MUCHOS "SPIN-OFF"

La saga es tan famosa que hay personajes que protagonizan "subsagas", como los *Torneko no Daibouken, Slime Morimori* o *DQ Monsters.*

"REMAKES" VARIOS



Algunos capítulos de la saga fueron relanzados después de su salida en consolas "superiores" con ciertas mejoras y algunos hasta en forma de pack.

DRAGON WARRIOR



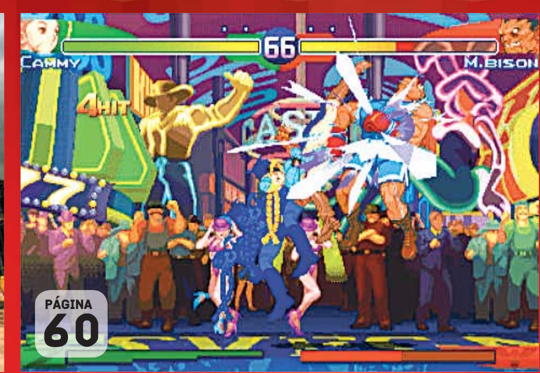
Hasta el *VIII*, los *DQ* que salieron en USA se llamaron *Dragon Warrior.* Cambió porque TSR, una compañía de rol, tenía registrado ya ese nombre.

El Rey Trode y el templario Angelo completan el grupo que persigue acabar con la maldición.



PÁGINA 36
BLACK. Uno de los mejores shooter de la historia de PS2.


PÁGINA 32
ONIMUSHA DAWN OF DREAMS. Una secuela digna de la saga.



PÁGINA 60
STREET FIGHTER ALPHA 3 MAX. La mejor lucha para PSP.

NOVEDADES

Los mejores lanzamientos del mes analizados a fondo

PlayStation 2

BLACK 36
Castlevania: Curse of Darkness ... 48
Devil Kings 50
El Padrino 28
Fire Heroes 54
King of Fighters 2003 64
Magna Carta 52
Marc Ecko´s Getting Up 44
Namco 50th Anniversary....... 64
Onimusha: Dawn of Dreams.. 32
Project Zero 3......................... 40
Psychonauts 56
Suikoden Tactics 46
Torino 2006 42
Trapt....................................... 64

PSP

Street Fighter Alpha 3 Max 60
Tales of Eternia........................ 62
Armored Core Formula Front.. 64
Breath of Fire III 64
Megaman Maverick Hunter X. 64

CUANDO LA FAMILIA ES LO QUE IMPORTA.

Atentos este mes. Os va a resultar muy difícil elegir sólo un juego de los nuevos miembros de la familia PlayStation. Empezamos con *El Padrino*, un derroche de acción de excelente factura gráfica que hará las delicias de los fans de la película... y de los mafiosos de pro. Pero es que además aparece un nuevo monstruo de los shooters subjetivos, *BLACK*, un juego difícil de olvidar. Y *Onimusha* vuelve con una secuela digna de jugarse; y *Project Zero 3* demuestra que el terror sí existe; y *Getting Up* aporta un soplo de aire fresco las aventuras de acción; y *Street Fighter Alpha 3* acerca la mejor lucha a PSP y... ¿Es que aún queréis más? Pues tranquilos, que lo hay... Este mes tenemos una oferta que no podéis rechazar...



PÁGINA 28
El Padrino te sumerge en el mundo de la mafia de los años 40.

Cómo puntuamos

Para puntuar los juegos utilizamos una escala del 0 al 100. Obviamente, cuanta más alta es la cifra, mejor es el juego. Ahora te detallamos la escala.

0-49	49-59	60-69	70-79	80-89	90-94	95-100
Deficiente. Un juego que no merece la pena. Mejor ni lo tengas en cuenta.	**Aprobado.** Cumple... si el tema o el género te emociona.	**Bien.** Juego interesante, aunque con defectos importantes.	**Notable.** Un juego a tener muy en cuenta por los fans del género.	**Notable Alto.** Un gran juego, de lo mejor de su género.	**Sobresaliente.** Un juego excelente una elección que no te defraudará.	**Matrícula de Honor.** Imprescindible. Tienes que tenerlo.



Este símbolo significa que es un producto recomendado por la redacción de PlayManía.



Este símbolo acompaña a productos recomendados por PlayManía por relación calidad/precio...

Código de descriptores  El código de regulación europeo PEGI indica la edad recomendada y la descripción de los contenidos de los juegos mediante estos iconos:



EDAD RECOMENDADA


CONTENIDO DISCRIMINATORIO

DROGAS


SE DICEN PALABROTAS

SEXO EXPLÍCITO


JUEGO DE TERROR

CONTENIDO VIOLENTO



JUEGO RECOMENDADO Play

Género
AVENTURA
Desarrollador
EA GAMES
Editor
EA GAMES
Lanzamiento
24 DE MARZO
Precio
59,95 €
Textos
CASTELLANO
Voces
CASTELLANO
Jugadores
1
Modo Online
NO
Guardar partidas
PUNTOS CONCRETOS
Página web
WWW.ES.EAGAMES.COM

Convertidos en un matón de los Corleone, ejercemos de mafioso para ampliar su poder.

LOS AUTÉNTICOS **CAPOS** DEL CRIMEN

El Padrino

¿A qué estás dispuesto por tu familia? ¿A extorsionar? ¿A robar? ¿A eliminar a sus enemigos? Sólo así te ganarás el respeto de tu Padrino...

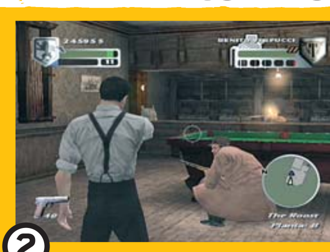
Si te pedimos que imagines a un mafioso, casi seguro que piensas en Marlon Brando interpretando a Vito Corleone en la película "El Padrino". Esa obra maestra que Francis Ford Coppola dirigió en 1973, y que tuvo dos secuelas, es la inspiración de un juego que cuenta la historia de la familia mafiosa Corleone en el Nueva York de los 40... desde el punto de vista de un nuevo personaje: un matón recién llegado a la "familia".

Definir el físico de nuestro matón con un potente editor es el primer paso en la aventura. Y después hacemos frente a misiones principales y tareas secundarias en una reproducción del Nueva York de los años 40 por la que nos movemos libremente, tanto a pie como robando cualquier coche. Las misiones principales siguen la trama de la peli y además narran nuestro ascenso en la familia: protegemos a Don Vito malherido en el hospital, nos colamos en un restaurante para dejar el arma que después usará Michael, el hijo de Don Vito, en otra escena de la peli... Y la clave para superar casi todas las misiones

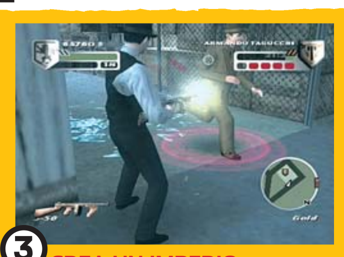
ASÍ SE **ASCIENDE** EN LA FAMILIA **CORLEONE**



1 **ELIGE TU ASPECTO.** Antes de empezar defines el físico de tu matón. Después puedes cambiar su ropa.



2 **A LAS MISIONES.** Realizando las misiones principales, rebosantes de acción, subirás en la familia.



3 **CREA UN IMPERIO.** Al mismo tiempo, ataca a las otras familias para aumentar el poder de los Corleone.



Vito Corleone es el Padrino. Igual que en la película, Marlon Brando le presta el rostro.



El Nueva York de los años 40 es el escenario por donde nos movemos libremente a pie o en coche.



Los más intensos tiroteos contra otras familias marcan el desarrollo de las misiones principales.



La primera película de la trilogía inspira la trama, y revivimos sus momentos clave...

» MAESTRO EN EL **ARTE** DE LA **PERSUASIÓN**

Una importante tarea secundaria es extorsionar a los comerciantes. Para "convencerles" hay que alcanzar un límite en su barra de presión. A veces bastan las amenazas y la destrucción de mobiliario. Si no, hay que recurrir a medidas más "físicas".



EL PODER DE LA PALABRA. A veces las amenazas bastan para convencer a los dueños.



REDECORA SU VIDA. Los "cambios" en el mobiliario suelen funcionar....

En el Nueva York de los años 40, realizamos misiones repletas de acción para ampliar el imperio criminal de los Corleone.

es la acción, ya sea golpeando (usamos el "stick" derecho para ello), o con pistolas, escopetas o ametralladoras. En estos tiroteos nos enfrentamos a matones de otras bandas, muy numerosos y muy listos: disparan parapetados, atacan cuando recargamos... Pero nosotros contamos con un buen control a la hora de disparar: con el botón L1 fijamos a los enemigos y con el "stick" derecho movemos ligeramente el punto de mira para apuntar a órganos vitales. Esta combinación de un control ágil con enemigos duros de roer hace los tiroteos muy emocionantes... Y menos mal, porque abarcan el 90% del desarrollo de las misiones, a los que se añaden persecuciones en las que disfrutamos de un gran control de los coches, y el uso del sigilo en un par de misiones. Un desarrollo poco variado que no llega a aburrir... porque las 24 misiones principales duran sólo 12 horas. Eso sí, después queda mucho por hacer...

Eliminar a las bandas rivales es el objetivo secundario del juego, que podemos intercalar con las misiones principales. Para empezar a ganar poder extorsionamos a los propietarios de locales, detenemos los camiones de suministros de las bandas rivales... Y después vamos a por objetivos más ambiciosos, como tomar sus almacenes. Así ganamos dinero para comprar armas, pisos francos en los que recuperar munición y salud... Y, finalmente, »



En algunas misiones nos ayudan otros personajes.



A la hora de pelear usamos los dos "sticks" para pegar a los enemigos, agarrarlos, estrangularlos, golpearlos contra objetos...



Algunos personaje nos ofrecen "minimisiones" como ejercer de matón a sueldo eliminando a enemigos de los Corleone.



El control de los coches es excelente y nos permite disfrutar de emocionantes persecuciones y huidas de la policía o de otras familias.



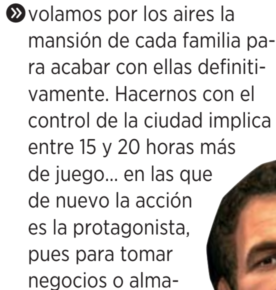
Los personajes son muy expresivos e idénticos a los actores. Todos excepto Michael Corleone, porque Al Pacino no ha cedido su imagen.



Ampliar el imperio Corleone atacando a otras familias es la meta secundaria del juego.

volamos por los aires la mansión de cada familia para acabar con ellas definitivamente. Hacernos con el control de la ciudad implica entre 15 y 20 horas más de juego... en las que de nuevo la acción es la protagonista, pues para tomar negocios o almacenes nos deshacernos de decenas de matones y después extorsionamos a los dueños.

Personajes, banda sonora, trama... *El Padrino* recrea fielmente el desarrollo y ambientación de la mítica película.



Y crear un imperio criminal no es el único atractivo del juego. La recreación del ambiente de la película es perfecta: los personajes son idénticos a los actores, el doblaje al castellano es soberbio, la banda sonora incluye el mítico tema compuesto por Ennio Morricone... Una gran ambientación sostenida por un apartado técnico muy sólido en el que destacan los modelos y expresividad de los personajes. Estas virtudes compensan la escasa variedad del desarrollo y se unen a las emocionantes dosis de acción para crear un juego divertido y con personalidad. Y es que, si hay una juego digno de ser llamado "aventura de mafiosos", es éste...

La policía está presente en las calles. Si delinquimos delante de ellos, nos perseguirán.



El Corleone más violento, Sonny, nos ayuda en una misión.

» UN POQUITO MÁS DE RESPETO

Realizando multitud de acciones llenamos nuestro marcador de respeto y así mejoramos nuestras características



GANA RESPETO. Cumpliendo misiones, extorsionando, eliminando enemigos...



PREMIO A LA PUNTERÍA. Ganamos más respeto si disparamos a zonas vitales.



TUS CUALIDADES. Mejoramos nuestra puntería, fuerza, salud, velocidad...

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Sabe sumergirnos en el universo de la película, y la acción es muy emocionante.

» LO PEOR
A su desarrollo le falta variedad y las misiones principales se hacen cortas.

Te gustará + que... **DRIV3R** | Te gustará − que... **GTA SAN ANDREAS**



91	**» GRÁFICOS** Convence en todos los aspectos y los personajes sorprenden.
93	**» SONIDO** Doblaje de lujo y la inclusión del mítico tema principal de la peli.
87	**» DIVERSIÓN** Aunque le falta variedad, los tiroteos resultan muy divertidos.
84	**» DURACIÓN** Las misiones duran menos que en otros juegos del género.
NOTA 89	Su buena recreación del mundo de la mafia y de la mítica película y su intensa acción te engancharán.



12+

Género
AVENTURA DE ACCIÓN

Desarrollador
CAPCOM

Editor
ELECTRONIC ARTS

Lanzamiento
15 DE MARZO

Precio
49,95 €

Textos
CASTELLANO

Voces
INGLÉS

Jugadores
1

Modo Online
NO

Guardar partidas
PUNTOS CONCRETOS

Página web
WWW.CAPCOM-EUROPE.COM



Los demonios Genma vuelven a invadir Japón, y nuevos héroes Oni surgen para detenerlos.

CINCO HÉROES CONTRA **MIL DEMONIOS**

Onimusha Dawn of Dreams

Si la katana de un samurái no basta para detener a una horda demoníaca, combina el poder de 5 guerreros y los mandarás al infierno de una patada.

Tras acabar *Onimusha 3* pensábamos que el Japón feudal quedaría libre de demonios por una buena temporada. Pero los habitantes del infierno han vuelto en una nueva aventura de acción que, aunque mantiene la mezcla de combates, exploración y puzzles de la anterior trilogía, también es un nuevo comienzo para la saga, con nuevos protagonistas e importantes novedades en su desarrollo.

La historia nos traslada a finales del siglo XVI, quince años después de que el samurái Samanosuke destruyera al malvado Nobunaga. El nuevo caudillo nipón, Hideyoshi, ha liberado a los demonios Genma, pero el joven samurái Soki va a intentar detenerle... y no lo hará solo. A lo largo de su camino irá ganado aliados: el monje Tenkai, la ninja Jubei, la experta en armas de fuego Ohatsu y el luchador de origen español Roberto. Y todos tienen algo en común: el poder Oni que les permite absorber las almas de sus enemigos caídos para recuperar vida o energía mágica y aumentar su poder. En casi todas las fases Soki combate acom-

CÓMO **LIBERAR** JAPÓN DE LOS SERES DE **ULTRATUMBA**



1 **HÉROES ALIADOS.** A lo largo del juego controlamos a 5 personajes, cada uno con su estilo de combate.



2 **LUCHA POR PAREJAS.** En cada fase jugamos con el samurái Soki y otro héroe, intercambiando su control.



3 **PIENSA, EXPLORA...** No todo es pelear: hay que explorar mucho y resolver algún que otro puzzle facilillo.

Soki es el "prota" principal. Un samurái con un pasado oculto...



Los combates dominan el desarrollo, pero también exploramos escenarios, resolvemos puzzles...



Soki y otro héroe protagonizan cada fase. Podemos intercambiar el control entre ambos.

La CPU controla al segundo personaje y con la cruceta le damos sencillas órdenes.

» KATANAS, LANZAS Y **ARMAS DE FUEGO**

Cada héroe tiene un estilo de lucha. Soki blande espadas con contundencia y velocidad; las lanzas y bastones de Tenkai tienen mucho alcance; Jubei es rapidísima; Roberto descarga los golpes más fuertes y Ohatsu dispara de lejos con sus fusiles.



SOKI, EL MEJOR GUERRERO. Es el que mejor combina potencia, alcance y velocidad.



LA ALIADA PERFECTA. Ohatsu lucha a distancia, una gran ventaja.

A la mezcla de acción, puzzles y exploración típica de la saga se une el jugar acompañados por un héroe controlado por la CPU.

pañado de otro personaje (unas veces determinado por la consola y otras elegido por nosotros). Podemos alternar el control entre los dos y damos órdenes al otro: que ataque, que use magias, que se recupere...

Dirigiendo a estos guerreros recorremos pueblos, palacios o templos poblados por todo tipo de monstruos. Una vez en combate, pronto descubrimos que las batallas tienen mucho de "machacabotones", ya que los golpes son muy sencillos y además el abanico de ataques de cada personaje no es muy grande. Eso sí, el control es sencillo y preciso y nos permite atacar y cubrirnos y esquivar como el rayo, disfrutando de emocionantes batallas. Y además hay un montón de elementos que las enriquecen: cada personaje tiene un estilo de lucha, las armas tienen ataques mágicos...
Y el desarrollo no se queda en las peleas: también exploramos usando las habilidades únicas de cada héroe (la facilidad para colarse por pequeños huecos de Jubei, la de saltar abismos colgada de un gancho de Ohatsu...), lo que además es un incentivo para volver con otros personajes a escenarios ya superados y descubrir secretos. El toque final son los puzzles, que a veces resolvemos mediante la colaboración de dos héroes.

Otro punto fuerte de *Onimusha DoD* es su ambientación. Como es habitual en la saga, el diseño



Todos los héroes tiene el poder Oni: absorber las almas de los enemigos caídos.



Este poder les transforma en "superguerreros", mucho más fuertes y completamente invulnerables durante unos instantes.



Los héroes no sólo combaten juntos. A veces colaboran en los puzzles. Por ejemplo, deben pulsar dos interruptores a la vez.


Cada personaje tiene habilidades únicas para explorar: Jubei anda por los tejados y se cuela por huecos, Tenkai habla con los cadáveres...



Guerreros, gigantes, todo tipo de monstruos... los jefes finales abundan y los combates contra ellos derrochan emoción.


El diseño de personajes es soberbio gracias a la mezcla de tradición nipona y fantasía.

de los héroes y los monstruos es sobresaliente, mezclando con maestría fantasía y tradición japonesa. Y las magníficas animaciones y los efectos de las magias hacen los combates espectaculares. Eso sí, los escenarios tienen menos detalle que en *Onimusha 3*, y a veces las texturas son demasiado pixeladas. Algo que se nota más porque en la mayoría de las escenas la cámara ya no es prefijada, sino que sigue a nuestro personaje, mostrando los elementos más de cerca. Pero, aún así, algunas localizaciones rebosan colorido y belleza. Para redondear el apartado técnico, la banda sonora y los efectos de sonido son dignos de una superproducción. El doblaje también es bueno, pero se ha mantenido en inglés.

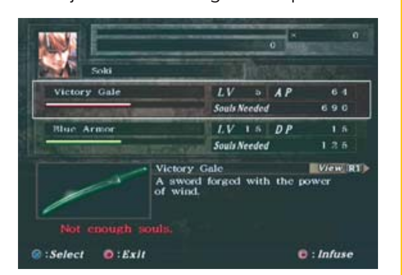
Onimusha DoD plasma la faceta más mágica del Japón medieval con un despliegue gráfico impresionante.

La última virtud del juego es su duración, que se acerca a las 20 horas sin contar las posibilidad de buscar secretos. Así que estamos ante una gran aventura que recoge de nuevo toda la magia del Japón medieval y engancha con un desarrollo enriquecido con respecto a entregas anteriores. Y es que *Onimusha DoD* mantiene el espíritu de sus predecesores, pero sabe renovarse. Así da gusto que algunas sagas no se acaben nunca.


Jubei, la ninja, es pariente del "prota" de *Onimusha 2*.

» LA MAGIA ESTÁ EN NUESTRAS ARMAS

Los ataques mágicos dependen del arma del personaje. Y mejorando nuestras armas ejecutaremos magias más potentes.



ALMAS ROJAS. Son las que hay que absorber para mejorar nuestra armas.


FUERZAS ELEMENTALES. Las magias desatan el poder del fuego, el hielo, la luz...


¡AÚN MÁS PODER! Mejorar las armas significa lanzar magias más poderosas.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Destaca en su variado desarrollo, duración, calidad técnica, ambientación...

» LO PEOR
El sistema de combate es simple, pero el variado desarrollo lo compensa.

Te gustará + que... **GENJI**


Te gustará − que... **GOD OF WAR**


88	**» GRÁFICOS** Los personajes son alucinantes y el resto tiene un buen nivel.
87	**» SONIDO** La banda sonora es de calidad, pero el juego no está doblado.
90	**» DIVERSIÓN** Pelear, explorar, mejorar personajes... Atrapa de principio a fin.
89	**» DURACIÓN** Unas 20 horas... Y sin buscar los secretos de cada escenario.
NOTA 89	**Por desarrollo, técnica y la novedad de controlar a dos héroes a la vez, es una aventura impresionante.**



Género
SHOOT'EM UP
Desarrollador
CRITERION STUDIOS
Editor
EA GAMES
Lanzamiento
22 DE FEBRERO
Precio
59,95 €
Textos
CASTELLANO
Voces
CASTELLANO
Jugadores
1
Modo Online
NO
Guardar partidas
AL FINALIZAR NIVEL
Página web
ES.EA.COM/PRODUCTS.VIEW.ASP?ID=7393

JUEGO RECOMENDADO PlayManía

BLACK es un apasionante shooter que ofrece acción sin tregua de principio a fin.

¿TE GUSTA... **DESTRUIR**?

BLACK

Dicen que PS2 ya no puede sorprendernos porque ha sido exprimida al máximo. Seguro que no han visto este nuevo "bombazo" de Criterion Studios...

Si con la serie *Burnout* el equipo de Criterion Studios marcó un antes y un después dentro del género de los arcades de velocidad, con *BLACK*, un shoot´em up impactante y repleto de espectaculares tiroteos, se adentra en el género de la acción para hacerse un hueco entre los grandes. Y tal y como hemos podido comprobar, no lo podían haber hecho de mejor manera.

La trama, ambientada con gran realismo y salpicada con vídeos protagonizados por actores reales, nos pone en el pellejo de un sargento americano perteneciente al comando de operaciones especiales BLACK, que debe enfrentarse a una peligrosa organización terrorista.

Esta lucha se plasma a lo largo de 8 escenarios (entre ellos un bosque, un cementerio o unos muelles, todos con diversos caminos alternativos), donde nos enfrentamos a decenas de terroristas con una lograda Inteligencia Artificial que les permite emboscarnos, buscar mejores posiciones de ataque o parapetarse de nuestros disparos. Incluso en aquellos momentos en los que podemos usar el sigilo para acabar con los enemigos de manera silenciosa tenemos que ser muy cuidadosos, porque a la mínima sospecha los terroristas darán la voz de alarma y pedirán refuerzos. Pero si nuestros rivales cuentan con su "astucia" para hacernos frente, nosotros tenemos a nuestra entera disposición

¿PREPARADO PARA NO DEJAR DE **APRETAR** EL GATILLO?



1 **ACCIÓN Y MÁS ACCIÓN.** Aunque en ocasiones podemos usar el sigilo, la acción no deja un respiro.



2 **DESTRUCCIÓN MASIVA.** Los escenarios pueden ser destruidos y aprovechados para eliminar enemigos.



3 **MUY REAL.** La física, el comportamiento de todas las armas y el apartado gráfico así lo avalan.

Las armas son reales: rifle de asalto M16, revólver Magnum... Sus creadores las han probado todas para transmitir mejor las sensaciones que ofrecen.



Un impactante apartado gráfico arropa los espectaculares tiroteos de este explosivo shoot´em up.



Gran parte de su espectacularidad se debe a que podemos destruir muchas zonas del escenario.

Los escenarios tienen “trampas” (barriles explosivos, fachadas frágiles...) para eliminar enemigos.

» UNA AYUDA **INESTIMABLE** EN EL FRENTE

En algunos niveles estamos acompañados por otros soldados. Si bien no podemos darles órdenes, son de gran ayuda en los momentos más difíciles. Además, su cuidada IA les permite cubrirnos o eliminar enemigos que nos pongan en peligro.



CUBRIENDO FLANCOS. Con la ayuda de los aliados cubriremos todos los ángulos de ataque.



ASTUTOS SOLDADOS. Nuestros soldados cuentan con una lograda IA.

Su realismo y la enorme interactividad de los escenarios hacen que *BLACK* lleve el género de los shooters un paso más allá.

un increíble arsenal, compuesto por diversas armas reales (rifles de asalto, escopetas, lanzacohetes, etc.) con un comportamiento bastante conseguido en aspectos como el retroceso, la precisión o la cadencia de fuego. Este realismo logra que los tiroteos sean frenéticos y con una jugabilidad extraordinaria. Aún así, la verdadera revolución de *BLACK* no está en este trepidante desarrollo, sino en un elemento que multiplica la diversión hasta límites insospechado: la enorme interactividad de los escenarios.

Y es que prácticamente todo lo que veamos puede ser destruido, contando así con una ventaja “estratégica” para eliminar al enemigo o provocar el desconcierto entre nuestros atacantes. Así, es posible destruir los objetos que sirven de parapeto a los enemigos, reventar un barril explosivo para que destroce un edificio repleto de terroristas, volar algunas puertas para buscar caminos alternativos, disparar a través de las paredes más débiles... Un desarrollo repleto de posibilidades y que explota mejor la idea que ya vimos en *Red Faction*, arrasar los entornos, aunque *BLACK* goza además de un realismo inusitado y una jugabilidad a prueba de bombas. Pero no todo acaba aquí, porque *BLACK* no sólo es revolucionario en cuanto al planteamiento, sino que también su apartado técnico es de auténtico infarto. Gracias a unos gráficos »



Con un silenciador podemos abatir de manera discreta a los enemigos.



La magnífica Inteligencia Artificial de los enemigos ofrece situaciones insospechadas: emboscadas, soldados que huyen...



Gráficamente es una pasada. Tanto los personajes como los escenarios tienen uno de los mejores acabados que verás en PS2.



Algunas armas permiten un mayor zoom al apuntar, con el cual podremos disparar con mayor precisión a los objetivos más lejanos.



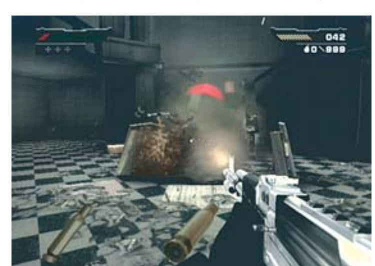
Los enemigos van bien protegidos y eso nos obliga a esperar que ciertas zonas queden a la vista, como la cabeza o las extremidades.



Aspectos como la cadencia de fuego o el retroceso de las armas han sido cuidados al máximo.

» TU MEJOR ARMA: EL USO DEL **ESCENARIO**

Los escenarios ofrecen diversos lugares que, con buena puntería, se convierten en trampas mortales para el enemigo.



AL DESCUBIERTO. Si un enemigo se oculta, destruye el lugar donde se esconde.



VOLAR POR LOS AIRES. Los coches y otros vehículos explotan al ser disparados.



ESTA CASA ES UNA RUINA. Derriba el tejado y elimina a la patrulla de la casa.

sobresalientes en todos los aspectos (increíbles efectos de partículas, escenarios fotorrealistas y suaves animaciones, logrados efectos de luz...), asistimos a un espectáculo visual único y que nos hacer sentir inmersos en la acción desde el primer momento.

Exprimiendo todo el potencial de PS2, *BLACK* se convierte en una delicia gráfica que sorprende de principio a fin.

Acompañando este tremendo derroche gráfico y como colofón dentro del apartado técnico, encontramos una espléndida física de los objetos, el impecable sistema de control y un magnífico apartado sonoro (la música es de lujo), que hacen de este título uno de los juegos que exprime al máximo el potencial de PS2, para deleitarnos con la acción más impactante que hemos disfrutado en muchísimo tiempo.

Sólo se le puede echar en cara la escasez de modos de juego, ya que sólo cuenta con el modo Campaña para un jugador (que incluso puede hacerse corto debido a su gran intensidad) y que la variedad de enemigos no es muy elevada, pero podemos asegurar, sin el menor atisbo de duda, que estamos ante uno de los mejores juegos del catálogo de PS2. Si te gusta la acción no encontrarás nada más espectacular y jugable que *BLACK*. Imprescindible para cualquier amante de los videojuegos.



Nos acompañarán soldados que gracias a su desarrollada IA siempre sabrán cómo ayudarnos.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
La espectacularidad de la acción, las enormes posibilidades de juego, los gráficos...

» LO PEOR
Que no tenga multijugador y que, dada su alta jugabilidad, pueda hacerse algo corto.

Te gustará + que... **KILLZONE** | Te gustará − que... **CALL OF DUTY 2**



96	**» GRÁFICOS** Insuperable en todos los aspectos visuales. De lo mejor de PS2.
95	**» SONIDO** Efectos "flipantes" y un soberbio acompañamiento musical.
95	**» DIVERSIÓN** Tiroteos tan espectaculares que no pararás hasta terminar con él.
85	**» DURACIÓN** Las 8 únicas misiones pueden hacerse cortas dada su jugabilidad.
NOTA 92	Es el shooter más intenso que puedes encontrar en PS2, así de simple. Lástima que se haga tan corto...

JUEGO RECOMENDADO Play mania

PlayStation 2

18

Género
SURVIVAL HORROR

Desarrollador
TECMO

Editor
TAKE 2

Lanzamiento
3 DE MARZO

Precio
39,95 €

Textos
CASTELLANO

Voces
INGLÉS

Jugadores
1

Modo Online
NO

Guardar partidas
PUNTOS CONCRETOS

Página web
WWW.TAKETWO.ES/INDEX.PHP?P=GAMES&TITLE=ZERO

Fantasmas, sustos, una mansión japonesa... los elementos típicos de *Project Zero* están presentes en la tercera entrega.

CUANDO EL **TERROR** TRASPASA LOS **SUEÑOS...**

Project Zero 3

La fotógrafa Rei Kurosawa sufre terribles pesadillas. Cada vez que se despierta, un misterioso tatuaje se extiende más y más por su cuerpo... ¿qué le sucede?



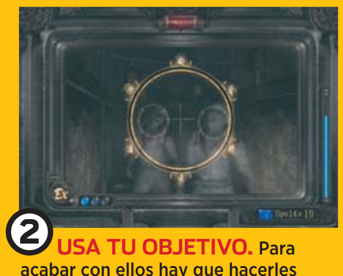
Kei es una de las protagonistas, y sufre una maldición.

Ese es el punto de partida de *Project Zero 3*, la continuación de la famosa saga de terror que ha cautivado a millones de jugones en todo el mundo. Así, jugando con Rei, viviremos una pesadilla digna de Stephen King en la que visitaremos el "Palacio de los Sueños", un lugar lleno de fantasmas y de puzzles que oculta un terrible secreto...

En nuestros sueños recorreremos los amplios y terroríficos escenarios del Palacio, llenos de pistas, notas, puzzles y, claro está, multitud de fantasmas. Algunos nos atacarán y para defendernos tendremos que usar la "Cámara Obscura", nuestra única arma. Así, desde una vista subjetiva tendremos que esperar el momento justo en el que el fantasma sea vulnerable para fotografiarle y librarnos de su presencia. Adivinar cuándo un fantasma es susceptible a la cámara es algo que iremos aprendiendo poco a poco y con algunos tendremos que esperar a que estén casi encima nuestro para apretar el disparador. Vamos, que la cosa no se presenta fácil, aunque por suerte para Rei, podremos

COMO REVELAR EL **ULTRAMUNDO** A TRAVÉS DE UNA CÁMARA...

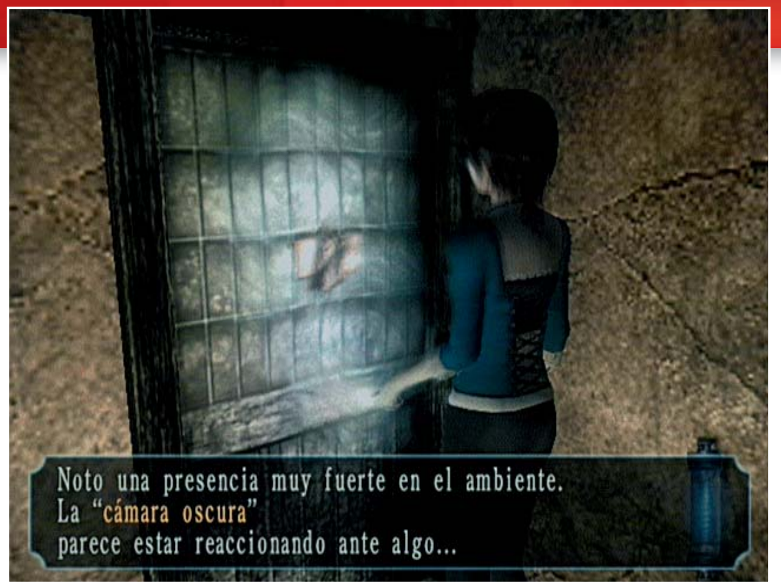
1 **UNA MALDICIÓN.** Rei sufre pesadillas en las que recorre un palacio lleno de fantasmas.



2 **USA TU OBJETIVO.** Para acabar con ellos hay que hacerles fotos en el momento justo.



3 **PUZZLES FANTASMALES.** También hay que encontrar objetos y superar diversos puzzles en el juego.



Mientras dormimos recorremos una lúgubre mansión llena de misterios... y fantasmas.



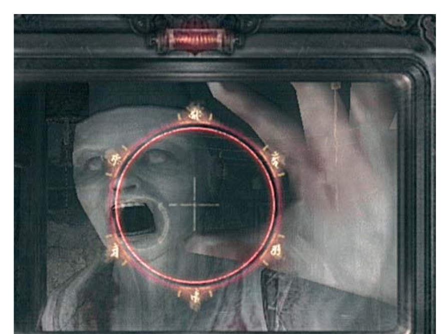
La ambientación es lo mejor del juego, manteniéndonos en tensión por culpa de apariciones como ésta.



Nuestra cámara de fotos es el único arma del que disponemos para acabar con los fantasmas.

» UNA **CÁMARA** RARA, RARA, RARA...

La Cámara Obscura capta lo sobrenatural y puede "exorcizar" cualquier presencia que capte su lente, aunque tenemos que mejorarla para que sea más efectiva. Saber qué lente o película utilizar en cada caso es vital para sobrevivir al horror...



MIRANDO AL PAJARITO. Esperar hasta el momento justo es vital para dañar a los fantasmas.



CALIDAD EN TUS FOTOS. Podemos mejorar las habilidades de la cámara.

manejar a otros dos personajes: Miku, del primer *Project Zero* y Kei, tío de las dos gemelas del segundo, y lo mejor es que cada uno ofrece habilidades distintas. Pero no todo será deambular por el Palacio y mientras esté despierta, Rei puede investigar también en su propia casa, ya sea revelando fotos obtenidas en sus sueños, consultando archivos o pidiendo a Miku que investigue datos.

La atmósfera del juego nos envuelve desde el primer momento y nos hace vivir la pesadilla como si fuera nuestra.

Los sustos y la tensión enriquecen la experiencia de juego, acrecentada por escenarios tétricos y un apartado sonoro que pone los pelos como "escarpias". Todos estos elementos, sumados a un apartado técnico sólido, consiguen que nos sumerjamos en el argumento y vivamos la pesadilla de la protagonista como si fuera nuestra. Quizás sólo se le pueda reprochar que el diseño de los fantasmas sea algo "soso" y que el miedo esté más en los sustos repentinos... De todos modos, si te asustas con facilidad mejor no mires cuando un fantasma se transforma. Eso sí da miedo.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Su argumento, la ambientación y el poder jugar con tres personajes distintos.

» LO PEOR
El diseño de algunos fantasmas es algo "soso" y su número resulta escaso.

Te gustará + que... **KUON**



Te gustará − que... **SILENT HILL 4**



91	**» GRÁFICOS** Sólidos y con una atmósfera genial que envuelven al jugador.
92	**» SONIDO** Los inquietantes sonidos hacen que se pongan los pelos "de punta".
88	**» DIVERSIÓN** Sólo si te gusta pasar miedo disfrutarás de *Project Zero 3*.
93	**» DURACIÓN** Unas 20 horas, aunque si quieres desbloquearlo todo se duplican.
NOTA 91	Una aventura imprescindible para los que disfruten pasando miedo de verdad. Si te asustas con facilidad...



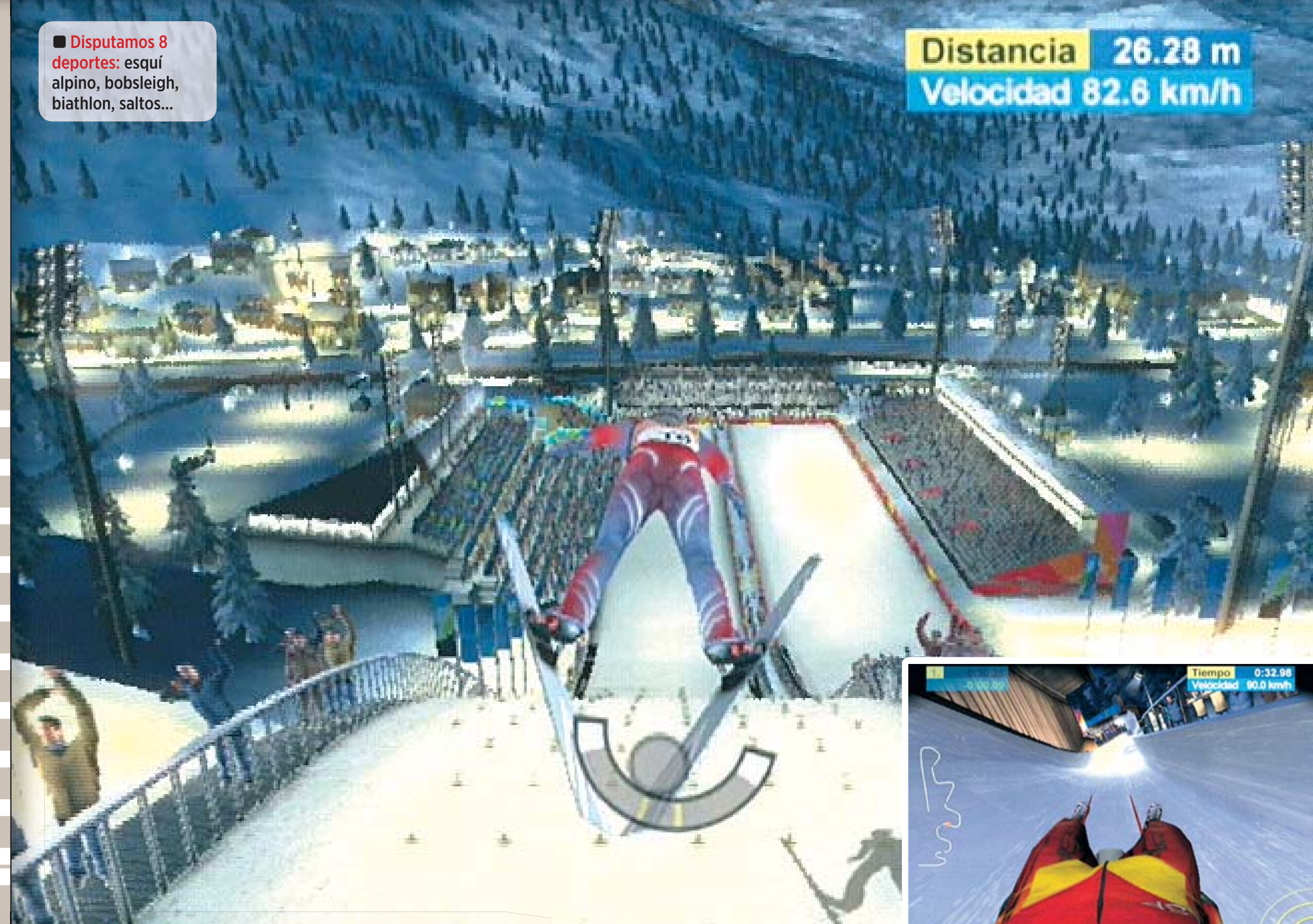
Los fantasmas son más "normalitos" que en anteriores entregas, excepto algunos que cambian de aspecto ante nuestros ojos ¡qué miedo!



Manejamos a 3 personajes: Rei es la mejor con la cámara, Miku se cuela por sitios estrechos y Kei puede esconderse y mover objetos.



Género
DEPORTIVO
Desarrollador
49GAMES
Editor
2K SPORTS
Lanzamiento
3 DE FEBRERO
Precio
49,99 €
Textos
CASTELLANO
Voces
CASTELLANO
Jugadores
DE 1 A 4
Modo Online
NO
Guardar partidas
AL FINALIZAR PRUEBA
Página web
WWW.2KSPORTS.COM/GAMES/TORINO2006



Disputamos 8 deportes: esquí alpino, bobsleigh, biathlon, saltos...

Las pruebas son sencillas. Nos retan a demostrar nuestros reflejos, nuestra precisión con el "stick"...



Podemos competir hasta 4 jugadores, pero siempre alternativamente, nunca a pantalla partida.

MÁS QUE JUEGOS... **"MINIJUEGOS"** OLÍMPICOS

Torino 2006

Da igual que haga 10 grados bajo cero... Compitiendo al más alto nivel no vas a sentir ni pizca de frío.

Con la licencia de los Juegos Olímpicos de invierno de Turín, este juego recrea 8 deportes en 15 pruebas distintas, todas con una mecánica y un control sencillísimos: saltos de esquí que exigen precisión al pulsar, esquí alpino en el que priman los reflejos, patinaje de velocidad en el que presionamos rítmicamente botones...

Estas pruebas entretienen al principio, pero les falta profundidad para divertir algo más que unas horas. Y 8 deportes son pocos y además sólo podemos disputarlos de uno en uno o en un campeonato en el que podemos elegir las pruebas y participar hasta 4 jugadores alternativamente. Vamos, que sólo divierte a corto plazo y su principal valor es recrear deportes que raramente vemos en PS2.

Los atletas son ficticios, pero de todos los países.

ASÍ DE FÁCIL ES LUCHAR POR LAS **MEDALLAS**

Torino 2006 nos permite practicar esquí alpino, esquí nórdico, bobsleigh, trineo, saltos de esquí, biathlon, patinaje de velocidad y combinada nórdica. Competimos en los escenarios reales de los Juegos que se celebran este mes de febrero en Turín.



1 ¿ERES OLÍMPICO? Es muy fácil, porque las pruebas tienen un control sencillísimo.



2 PISTAS REALES. Las instalaciones y pistas reproducen fielmente las de los Juegos.

VALORACIÓN

» **LO MEJOR**
Lo fácil que resulta jugar lo hace ideal para echarse partiditas cortas con amigos.

» **LO PEOR**
Tiene pocos deportes y pocos modos de juego... así que no va a durarte mucho.

77	» **GRÁFICOS** Correcta recreación de atletas y escenarios, pero le faltan efectos.
71	» **SONIDO** Doblaje al castellano flojo y los efectos y la música sólo cumplen .
73	» **DIVERSIÓN** Las pruebas son tan sencillas que divierten sólo durante unas horas.
62	» **DURACIÓN** Le faltan modos de juego, deportes, posibilidades multijugador...
NOTA 72	**Una recreación muy básica de los Juegos de Invierno, aunque por su sencillez divierte a corto plazo.**

PlayStation 2 getting up

16+

Género
ACCIÓN
Desarrollador
THE COLLECTIVE
Editor
ATARI
Lanzamiento
17 DE FEBRERO
Precio
59,95 €
Textos
CASTELLANO
Voces
CASTELLANO
Jugadores
1
Modo Online
NO
Guardar partidas
ENTRE FASES
Página web
WWW.ATARI.COM/GETTINGUP/

La ambientación callejera está muy conseguida y es uno de los puntos fuertes de esta aventura de acción y plataformas.

LOS **GRAFFITIS** SON TUS ARMAS CONTRA LA OPRESIÓN

Marc Ecko's Getting Up

En una ciudad dominada por la tiranía, un joven rebelde se convertirá en una leyenda del graffiti mientras se enfrenta al corrupto poder establecido.

La ciudad de New Radius vive bajo un estado casi dictatorial, en el que se coartan las libertades y las autoridades usan métodos violentos para reprimir toda protesta. Pero Trane, un joven graffitero, no se va a "achantar" ante esta injusticia y buscará convertirse en una leyenda de este arte urbano mientras se enfrenta al poder establecido usando como armas sus graffitis.

Éste es el argumento de *Getting Up*, un título apadrinado por el creador de moda Marc Ecko, que refleja todos los aspectos de esta cultura callejera. Como Trane, nos abriremos paso por las calles de New Radius, "bombardeando" con nuestras pintadas sus paredes, vagones de metro... y "pisando" las piezas de otros graffiteros. Claro que esto no le hará ninguna gracia ni a las bandas callejeras ni a las corruptas autoridades, que harán lo que sea por detenernos. Entonces será el momento de guardar los sprays y pelear, usando un completo sistema de combate que nos permite realizar todo tipo de combos y

LA DURA VIDA DE UN GRAFFITERO EN LA **JUNGLA DE ASFALTO**

1 **MÚLTIPLES PELEAS.** Contra las bandas rivales y las corruptas autoridades que querrán detenernos.

2 **LUGARES INACCESIBLES.** Habrá que saltar y trepar para alcanzar zonas altas y poder pintar en ellas.

3 **"BOMBARDEA" LA CIUDAD.** Demuestra que tienes lo que hay que tener y que dominas el arte del graffiti.

Trane, el "prota", lucha contra un sistema opresor con sus graffitis.



Trane lucha contra la injusticia con sus graffitis, pero también usa sus puños y armas improvisadas.



El sistema de combate es muy completo. Podremos realizar combos y presas, esquivar, etc.



Además de pelear, también habrá muchos momentos "plataformeros" y algunos de infiltración.

» ¿QUIERES SER EL MEJOR **ARTISTA** URBANO?

Los graffitis son la "salsa" del juego y se realizan así: tras encontrar el lugar idóneo para la "pieza", deberemos elegir el estilo y el modelo, y mover el stick para pintar teniendo cuidado con los goteos y agitando el spray de vez en cuando.



"PISA" GRAFFITIS RIVALES. Puedes pintar donde quieras, pero la misión te marca los objetivos.



GANA REPUTACIÓN. Acabando dentro del tiempo, sin goteos, en alto...

presas, usar armas improvisadas, esquivar, etc. Pero también habrá momentos de plataformas, ya que para realizar algunos graffitis deberemos escalar y saltar para llegar a determinadas zonas. En cuanto a los graffitis, hay disponibles distintas técnicas y muchos diseños desbloqueables. Se realizan de manera sencilla e intuitiva, aunque nos obligan a realizar tantos que pueden llegar a cansar.

Por su gran ambientación y su variado desarrollo, esta aventura encantará a los amantes de esta cultura callejera.

Hablando ya del apartado técnico, *Getting Up* ofrece una ciudad sólida y llena de detalle. Y la calidad de los modelos y sus animaciones también está a un gran nivel. Pero la gran ambientación callejera que luce el juego no sería lo mismo sin la excelente localización al castellano y el buen trabajo en el doblaje de Jota Mayúscula, el mejor DJ de hip hop en castellano, que presta su voz a Trane. Una gran banda sonora y la aparición en el juego de mitos reales del graffiti (como Seen) ponen la guinda a una completa aventura que encantará a los amantes de esta cultura urbana.



Si nos perdemos por los escenarios, Trane puede usar su "intuición" para encontrar el camino. Y eso suele ser malo para nuestros enemigos...



Hay objetivos principales y secundarios, como realizar graffitis en plan contrarreloj, hacer fotos de "piezas" de graffiteros reales...

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Su ambientación y su variado desarrollo, mezcla de acción, saltos y... graffitis.

» LO PEOR
Tanto graffiti en las misiones puede cansar. Que no te atraiga su ambientación urbana.

Te gustará (+) que... BEATDOWN



Te gustará (−) que... THE WARRIORS



89	**» GRÁFICOS** La ciudad y los personajes lucen un notable nivel de detalle.
89	**» SONIDO** La banda sonora y el doblaje al castellano son muy auténticos.
83	**» DIVERSIÓN** El desarrollo es variado, aunque tanto graffiti puede cansar.
85	**» DURACIÓN** 20 niveles con misiones principales y secundarias. No tiene "replay".
NOTA 86	Una aventura de acción variada y con estilo propio, que encantará a los amantes de la cultura hip hop.



Género
ROL
Desarrollador
KONAMI
Editor
KONAMI
Lanzamiento
23 DE FEBRERO
Precio
62,95 €
Textos
CASTELLANO
Voces
INGLÉS
Jugadores
1
Modo Online
NO
Guardar partidas
AL FINALIZAR COMBATE
Página web
ES.GS.KONAMI-EUROPE.COM/GAME.DO?IDGAME=122



Combates por turnos, hechizos, enemigos... Sus combates estratégicos tienen todo el sabor del rol.

El desarrollo está limitado a los combates por turnos, aunque estos tienen muchas opciones tácticas.

Después del combate, y siempre a través de sencillos menús, podemos comprar armas, aprender hechizos...

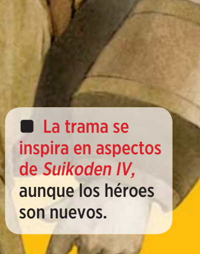
ES EL "TURNO" DEL **ROL TÁCTICO**

Suikoden Tactics

Si "alucinas" con los combates por turnos, afila tu espada y saca tu varita mágica porque llega una aventura a tu medida.

Mientras esperamos la llegada de *Suikoden V*, Konami nos ofrece una nueva entrega de esta saga de rol, en este caso centrada exclusivamente en los combates por turnos. La trama nos pone tras la pista de los letales "Cañones Rúnicos", en un mundo fantástico poblado por todo tipo de peligrosas criaturas.

Todos los tópicos del rol se presentan en constantes combates tácticos por turnos, donde controlamos a diversos personajes (su número varía en función del escenario) que debemos desplegar por el terreno, casi como si fuera una partida de ajedrez. Lástima que el apartado gráfico no sea más espectacular y que el desarrollo se limite a pelear, porque las enormes posibilidades tácticas (hechizos, ataques conjuntos...) gustarán a los fanáticos del rol. Eso sí, si lo tuyo son los juegos rápidos o la acción, búscate otro título...



La trama se inspira en aspectos de *Suikoden IV*, aunque los héroes son nuevos.

LA ESTRATEGIA AL **PODER**

En cada turno de los combates, primero movemos a nuestros personajes por el tablero y después elegimos el ataque y contra quien lo vamos a usar. Esta mecánica se ve enriquecida con elementos como ataques combinados.



1. **SITÚA A TUS TROPAS.** Los turnos sirven para mover las tropas y elegir sus ataques.



2. **PODER RÚNICO.** Algunas casillas del tablero nos permiten realizar ataques más devastadores.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Los combates tienen un amplio abanico de posibilidades tácticas. El sistema de runas.

» LO PEOR
El desarrollo se limita a luchar una y otra vez. Gráficamente es bastante pobre.

68	**» GRÁFICOS** Tanto personajes como escenarios presentan un acabado mejorable.
74	**» SONIDO** Buenos efectos sonoros acompañados de pegadizas melodías.
70	**» DIVERSIÓN** Constantes combates que cansan si no simpatizas con el género.
79	**» DURACIÓN** Sólo cuenta con el modo Historia, aunque es bastante duradero.
NOTA 73	Si te gusta la estrategia y el rol vas a disfrutar con estos complejos combates. Eso sí, nada de aventura...

Género
AVENTURA
Desarrollador
KONAMI
Editor
KONAMI
Lanzamiento
16 DE FEBRERO
Precio
59,95 €
Textos
CASTELLANO
Voces
INGLÉS
Jugadores
1
Modo Online
NO
Guardar partidas
PUNTOS CONCRETOS
Página web
ES.GS.KONAMI-EUROPE.COM

Esta nueva versión del clásico ofrece argumento nuevo, pero la misma acción de siempre.

LA LUCHA CONTRA LAS **HUESTES DEL MAL** CONTINÚA

Castlevania Curse of Darkness

Le hemos derrotado muchas veces, pero Drácula siempre encuentra la manera de volver. ¿Acabaremos de una vez con su amenaza en esta aventura?

La saga *Castlevania* cumple 20 años en este 2006 y Konami lo celebra con una nueva entrega, que supone la segunda aparición de la saga en PS2. Pero olvidaos de la clásica lucha de la familia Belmont contra Drácula y sus secuaces, ya que el argumento de *Curse of Darkness* es totalmente nuevo. Tres años han pasado desde la caída de Drácula, pero su maldición se extiende por toda Europa, acabando con la vida de la novia de Hector, un antiguo servidor del mal que tiene la facultad de crear demonios. Preso del dolor y de la ira, Hector vuelve al castillo de Drácula en busca de venganza...

Preparaos pues para una aventura de acción con un desarrollo similar al de *Lament of Innocence*, la anterior entrega de la saga en PS2. Asumiendo el papel de Hector habrá que combatir contra cientos de monstruos (esqueletos, zombis, etc.) mientras nos abrimos paso por el castillo y sus alrededores, resolviendo sencillos puzzles y superando algunas zonas de plataformas. Y dentro de este desarrollo clásico en la saga, la

Hector es un antiguo servidor de Drácula que vuelve al castillo en busca de venganza.



CLAVES PARA **SOBREVIVIR** CONTRA LOS MONSTRUOS



1 **ACCIÓN A TOPE.** Pelea contra multitud de monstruos usando armas de todo tipo: espadas, hachas, lanzas...



2 **CREA TUS ARMAS.** Por el camino conseguiremos materiales para combinarlos y crear armas y armaduras.



3 **MEJORA TU PERSONAJE.** Y también a los más de 30 demonios que podemos invocar en la aventura.



Los combates sin tregua son el principal componente de esta nueva entrega de *Castlevania*.



La ambientación está a la altura. Los escenarios son muy tétricos y tienen un diseño laberíntico.

Nos enfrentaremos contra multitud de enemigos, como esqueletos, zombis, espectros...

» LOS DEMONIOS SON NUESTROS ALIADOS

La principal novedad de este *Castlevania* es la opción de invocar más de 30 demonios para que nos ayuden en la aventura. Son muy variados: unos luchan, otros nos curan, otros tienen habilidades exclusivas como hacernos volar o abrir cofres, etc.



A TU LADO. Podemos dar órdenes al demonio inocente o dejar que actúe de forma automática.



SON MUY VARIADOS. Aprovecha sus características y mejora sus poderes.

principal novedad está en la posibilidad de invocar a más de 30 demonios para que nos ayuden en la aventura. Además, según avancemos podremos mejorar a Hector y a los demonios que le acompañan. Incluso en nuestro camino encontraremos distintos materiales y objetos que nos servirán para forjar nuevas armas (espadas, lanzas...), objetos y armaduras.

La acción vuelve a ser la protagonista de un juego que tiene poco que ver con las entregas más clásicas de la saga.

Lamentablemente, este prometedor desarrollo a la larga se vuelve algo monótono, pues las peleas no son muy emocionantes debido al limitado sistema de combate (muchas veces "aporrearemos" botones) y a la escasa inteligencia artificial de los enemigos. Para colmo, el apartado gráfico es muy mejorable, con un cuestionable diseño de niveles y monstruos, animaciones toscas y defectos como la abundante niebla. En suma, estamos ante una aventura de acción correcta, aunque hay opciones mucho mejores. Eso sí, si eres un fan de *Castlevania* y te divirtió el anterior, éste también te gustará.



La inteligencia artificial de los enemigos es bastante pobre, lo que hace que los combates pierdan mucha emoción e intensidad.



El apartado gráfico es mejorable, con defectos como animaciones toscas y abundante niebla, sobre todo en los escenarios exteriores.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Es un nuevo *Castlevania* y la historia y la ambientación están a la altura.

» LO PEOR
Técnicamente es muy mejorable, algo que resta mucha emoción al desarrollo.

Te gustará + que... CHAOS LEGION



Te gustará − que... DEVIL MAY CRY 3

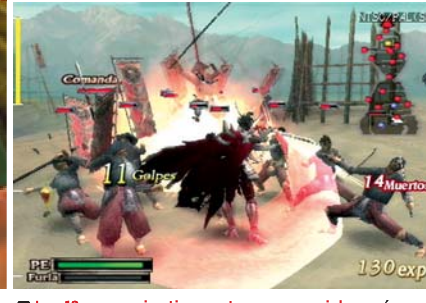


74	**» GRÁFICOS** Animaciones toscas, niebla en los escenarios... todo muy mejorable.
83	**» SONIDO** La música no está mal, aunque por debajo de otros *Castlevania*.
77	**» DIVERSIÓN** La pobre IA enemiga resta emoción, pero los jefes finales molan.
84	**» DURACIÓN** Ronda las 12 horas, aunque no tiene muchas opciones de "replay".
NOTA 79	**Los fans de la saga disfrutarán de una entretenida aventura, aunque lejos del nivel de las mejores.**



Combates multitudinarios contra hordas de guerreros nos esperan en este frenético título, de corte muy similar a *Dynasty Warriors*..

Género	ACCIÓN
Desarrollador	CAPCOM
Editor	ELECTRONIC ARTS
Lanzamiento	YA DISPONIBLE
Precio	49,95 €
Textos	CASTELLANO
Voces	INGLÉS
Jugadores	1
Modo Online	NO
Guardar partidas	PUNTOS CONCRETOS
Página web	WWW.CAPCOM-EUROPE.COM



Los 12 personajes tienen ataques especiales, así como sencillos combos con armas blancas y de fuego.



La ambientación es genial: combina el Japón Feudal con toques tecnológicos (armas de fuego, robots...).

BATALLAS TRAS LA ESTELA DE ***DYNASTY WARRIORS***

Devil Kings

Una guerra en ciernes, miles de enemigos esperando el combate, doce héroes armados... Afila tu pad: la acción está lista.

Muchos juegos han imitado los multitudinarios combates de la saga *Dynasty Warriors* y quizá el mejor "imitador" sea este *Devil Kings*. El juego está ambientado en un mundo fantástico con claras referencias al Japón feudal (ojito a los sensacionales vídeos de introducción) y nos pone en la piel de uno de los 12 héroes disponibles, para dar "leña" a las hordas de enemigos en grandes escenarios abiertos.

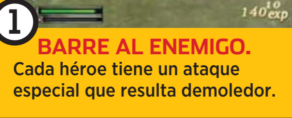
Los combates, en los que usamos armas blancas y de fuego, son rápidos y de una gran sencillez (tenemos dos ataques básicos y unos cuantos especiales), lo que redunda en luchas muy espectaculares. Esta sencillez en el desarrollo permite que el ritmo no decaiga, aunque también es culpable de su peor defecto: la monotonía. Claro que si eres seguidor de *Dynasty Warriors* o quieres un título de acción directa, no busques más: *Devil Kings* es el juego que necesitas.

Podemos elegir entre 12 héroes, cada uno con su historia.

CÓMO TRIUNFAR EN BATALLAS **MULTITUDINARIAS**

A grandes rasgos, el juego es un "avanza y golpea todo lo que veas", en el que no faltan los ataques especiales (tras rellenar la correspondiente barra), los enemigos finales o incluso los caballos para avanzar más rápido y atacar con cierta ventaja.





1 **BARRE AL ENEMIGO.** Cada héroe tiene un ataque especial que resulta demoledor.



2 **ARRE "BORRIQUITO".** A lomos de un caballo tendremos clara ventaja sobre el enemigo.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
La acción no para en ningún momento y los enemigos son bastante variados.

» LO PEOR
En los combates, prácticamente todo se limita a "aporrear" los botones de ataque.

78	**» GRÁFICOS** Increíble número de enemigos en pantalla y escenarios con "niebla".
80	**» SONIDO** Cumplidores efectos de sonido y una magnífica banda sonora.
79	**» DIVERSIÓN** Aunque repetitivos, los combates son espectaculares y divertidos.
85	**» DURACIÓN** Cada personaje tiene un completo modo Historia y misiones sueltas.
NOTA 79	Pese a su repetitivo desarrollo, sus vibrantes combates son la "medicina" ideal para descargar adrenalina.

PÁGINA DE PUBLICIDAD

Género
ROL
Desarrollador
SOFTMAX
Editor
DIGITAL BROS
Lanzamiento
24 DE FEBRERO
Precio
44,95 €
Textos
INGLÉS
Voces
INGLÉS
Jugadores
1
Modo Online
NO
Guardar partidas
PUNTOS CONCRETOS
Página web
WWW.PROEIN.COM

■ Alcanzar la paz entre dos razas es el objetivo final en esta epopeya de rol.

ROL EN TIEMPOS DE **GUERRA**

Magna Carta Tears of Blood

En un mundo en guerra, un grupo de héroes está dispuesto a todo para acabar con el conflicto... incluso a librar los más originales combates.

A la espera de "cracks" como *Dragon Quest VIII* o *Kingdom Hearts II* los fans del rol ya tenemos una interesante aventura para empezar el año: *Magna Carta*, una creación de los coreanos Softmax que destaca por su original y complejo sistema de combate. Ambientado en un mundo de fantasía con toques medievales, *Magna Carta* cuenta la historia de Calintz, el líder de los mercenarios llamados "Tears of Blood" ("Lágrimas de sangre"). Este joven vive obsesionado con acabar con los Yason, una raza de seres parecidos a los elfos que están en guerra con la humanidad. Pero durante un largo viaje, Calintz comprenderá los horrores de la guerra y luchará por acabar con el conflicto.

En la aventura, visitamos ciudades y pueblos donde nos recuperamos de las heridas y pertrechamos a nuestro equipo, y zonas, como bosques, cavernas o montañas, repletas de monstruos a los que podemos esquivar, ya que los combates no son aleatorios. En estas batallas alternamos el control de tres personajes y los movemos en tiempo

■ Calintz odia a los Yason. Quiere acabar con ellos, pero a lo largo de la aventura se dará cuenta de que la guerra es horrible...

TRES CLAVES PARA SALVAR EL MUNDO DE LA **DESTRUCCIÓN**

1 **VIAJA MUCHO.** Por parajes llenos de "bichos" con los que luchar, ciudades en las que recuperarse...

2 **HAZ AMIGOS.** Reúne un grupo de hasta seis héroes y selecciona a tres de ellos antes de cada batalla.

3 **¡Y PELEA!** Disputa combates llenos de posibilidades, que mezclan turnos y acciones en tiempo real.



Recorremos todo un mundo explorando y librando combates contra terribles monstruos.



La espectacularidad de las batallas se une a un diseño fantástico y sofisticado de personajes.



Los combates no son aleatorios: podemos evitar a los enemigos, pillarlos por sorpresa...

» NO LO LLAMES **ENERGÍA**, LLÁMALO "CHI"

El "Chi" es la fuerza que utilizan los protagonistas para atacar. Hay 8 tipos de "Chi" (Fuego, Hielo, Luz...) y en cada escenario abundan unos y escasean otros. Por ello, hay que formar un equipo equilibrado que domine todos los tipos de "Chi"...



¿TIENES "CHI"? Cada ataque necesita un tipo de "Chi". Si no lo hay, no lo puedes realizar.



LAS LINTERNAS. Podemos cambiar el "Chi" de una zona manipulándolas.

real por la zona de combate. Sin embargo, para atacar hay que esperar turno y es entonces cuando se activa el "Trinity Circle ", un disco que indica una secuencia de tres pulsaciones que hay que realizar con el ritmo adecuado.
Y aún hay dos factores más fundamentales en los combates: en primer lugar, cada escenario tiene asignado varios tipos de "Chi", la energía necesaria para atacar, y sólo podemos ejecutar los ataques que usen esos tipos de "Chi". Y en segundo lugar, para que los personajes aprendan nuevos ataques hay que ejecutar bien los que ya dominan.

Magna Carta es un espectacular juego de rol que destaca por sus combates complejos y llenos de posibilidades.

Así que hay que planear cada batalla en función del "Chi" del terreno, alternar personajes para que desarrollen sus estilos de lucha... Por ello, el ritmo del juego es lento, pero al mismo tiempo cada batalla tiene interés. Esto, unido a la espectacularidad del juego, hará que los más "roleros" disfruten bastante con *Magna Carta*... Siempre que sepan inglés, porque el juego no llega traducido.



En los combates nos movemos en tiempo real, pero no podemos atacar o ejecutar cualquier otra acción hasta que llegue nuestro turno.



Para ejecutar un ataque, debemos realizar tres pulsaciones a un ritmo determinado. Si fallamos, perdemos nuestro turno.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Si te gusta el rol, disfrutarás de combates profundos y con muchas posibilidades.

» LO PEOR
Dominar su sistema de combate requiere paciencia. Y además, está en inglés...

Te gustará + que... **SUIKODEN IV**



Te gustará – que... **SHIN MEGAMI TENSEI**



85	**» GRÁFICOS** Sorprende sobre todo la espectacularidad de los combates.
79	**» SONIDO** Buena banda sonora, pero el doblaje es regular... y en inglés.
79	**» DIVERSIÓN** Si profundizas en el sistema de combate, el juego te enganchará.
83	**» DURACIÓN** Unas 40 horas, más algunas pequeñas búsquedas secundarias.
NOTA 81	Un juego para "roleros", que disfrutarán con sus batallas complejas y su historia... Si dominan el inglés.



12+

Género
ACCIÓN

Desarrollador
505 GAMESTREET

Editor
DIGITAL BROS

Lanzamiento
YA DISPONIBLE

Precio
39,95 €

Textos
CASTELLANO

Voces
INGLÉS

Jugadores
1

Modo Online
NO

Guardar partidas
AL FINALIZAR CAPÍTULO

Página web
WWW.505GAMESTREET.COM



Rescatar personas en un edificio en llamas es la clave de esta original aventura.



Podemos jugar con tres personajes distintos, aunque sus habilidades son exactamente las mismas.



En momentos puntuales podemos elegir qué respuesta dar, algo que afecta a la resolución del juego.

ACCIÓN Y TENSIÓN ENTRE LAS **LLAMAS**

Fire Heroes

Escapar de un edificio ardiendo está chupado para David Copperfield, pero nuestros protagonistas no son magos...

Los invitados a una fiesta en un moderno rascacielos se ven atrapados por un misterioso incendio. Eligiendo al jefe de bomberos que acude al lugar, un arquitecto o un policía, el juego se convierte en una aventura de acción en la que, sofocando incendios o encontrando y trasladando heridos, tendremos que superar 9 capítulos.

Aunque a veces intercambiamos héroe, cada uno empieza en sitios distintos con diferentes misiones. Además, en ocasiones también decidimos qué rumbo toma la historia, algo que afectará a su resolución. Este planteamiento, que a priori promete, se ve salpicado por fallos en el apartado gráfico y de control y unos continuos tiempos de carga, lo que hace que la historia avance despacio y termine cansando.

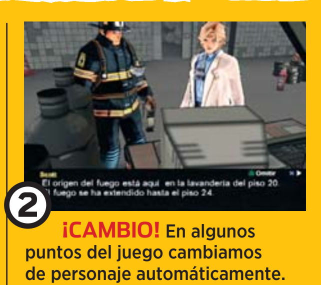
Un bombero, un arquitecto y un policía son los protagonistas.

TRES FORMAS DE **SOBREVIVIR** AL DESASTRE

Aunque los tres protagonistas comparten habilidades, cada uno tiene una ventaja: el bombero aguanta más el calor, el policía es más fuerte y rápido y el arquitecto conoce al dedillo el edificio.



1 **ELIGE Y ACTÚA.** Al elegir personaje verás las características físicas de cada uno.



2 **¡CAMBIO!** En algunos puntos del juego cambiamos de personaje automáticamente.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
La original propuesta y poder jugar la historia de 3 formas diferentes.

» LO PEOR
Los continuos tiempos de carga. El apartado gráfico y el control son bastante mejorables.

74	**» GRÁFICOS** Su look de dibujo animado cumple. Los escenarios son repetitivos.
75	**» SONIDO** Sin destacar en ningún aspecto, todo suena a la perfección.
71	**» DIVERSIÓN** Mecánica repetitiva. La cámara y el control tampoco ayudan mucho.
82	**» DURACIÓN** Jugar los 9 capítulos con los tres personajes supone unas 12 horas.
NOTA 75	**Una idea curiosa que, pese a sus fallos técnicos, gustará a los fans de las aventuras que sean pacientes.**

nía

Psychonauts es una aventura plataformera llena de humor.

12

Género
PLATAFORMAS
Desarrollador
DOUBLE FINE
Editor
MAJESCO
Lanzamiento
YA DISPONIBLE
Precio
44,95 €
Textos
INGLÉS
Voces
INGLÉS
Jugadores
1
Modo Online
NO
Guardar partidas
EN CUALQUIER MOMENTO
Página web
WWW.PSYCHONAUTS.COM

EL CEREBRO, LA ÚLTIMA GRAN **FRONTERA**

Psychonauts

Los humanos solo usamos el 10% de nuestra capacidad cerebral. Pero ¿qué se esconde en el 90% restante? Los Psychonauts lo saben... ese es su trabajo.

Los más "talluditos" recordarán a Tim Schafer por ser el creador de juegos tan divertidos como *Grim Fandango*, *Full Throttle* o *El Día del Tentáculo*. Pues ahora vuelve a la carga con *Psychonauts*, una original aventura plataformera cargada de mucho humor.

El protagonista es Raz, un muchacho que se cuela en el campamento veraniego para entrenamiento mental de los Psychonauts dispuesto a convertirse en el mejor de todos ellos. Una vez allí, descubrirá un misterioso complot para apoderarse de los cerebros de los alumnos y crear un ejército imparable. Raz va a tener que desarrollar sus poderes mentales lo más rápido posible si quiere salvar al mundo, aunque no va a ser tan sencillo, claro.

De esta forma, el juego nos plantea, con retos plataformeros clásicos, como saltos imposibles, balanceos en cuerdas o barras, etc., una aventura en la que podemos avanzar de forma totalmente libre por 13 enormes escenarios para resolver distintos retos. Pero lo mejor es que, mientras Raz va descubriendo y mejorando sus poderes mentales, tales co-

CLAVES PARA CONVERTIRSE EN **EL MEJOR** AGENTE PSÍQUICO

1 **UN MISTERIO.** Raz debe detener un diabólico complot en el campamento de verano al que acude.

2 **SALTA Y EXPLORA.** Nuestro héroe ha de superar zonas de plataformas y divertidos puzzles.

3 **USA TU CEREBRO.** También podemos usar poderes mentales, como la Levitación o la Pirokinésis.

Raz es un joven dotado de poderes psíquicos que tendrá que salvar al mundo.



■ Raz tiene que salvar a sus amigos usando sus poderes síquicos y metiéndose en sus mentes.



■ Cada una es distinta, con escenarios, desafíos y enemigos totalmente diferentes y bastante "raritos".



■ Para resolver las zonas de plataformas tendremos que usar nuestros poderes: levitación, telequinesis...

» HAY QUE SABER UTILIZAR EL "COCO"

Para lograr su tarea, Raz tiene que descubrir cómo usar sus facultades extrasensoriales, las cuales aprenderá de distintos profesores a lo largo del juego. Todas son útiles y algunas incluso se pueden combinar para lograr nuevos efectos.



MEJORA TU MENTE. Raz aprenderá de varios profesores cómo usar sus poderes mentales.



SUPERA LOS LÍMITES. Raz puede aumentar y mejorar sus poderes.

mo la levitación, la piroquinésis, la invisibilidad o el Rayo Mental, podemos también proyectarnos mentalmente dentro de los cerebros de varios personajes. En estas otras mentes también tendremos que superar diversos y divertidos retos. Lo bueno es que ningún cerebro es igual a otro y todos reflejan la personalidad de su dueño, por lo que visitamos escenarios tan curiosos como un tablero de ajedrez, un vecindario lleno de "hombres de negro" e incluso nos convertimos por un rato en una especie de "Godzilla" para sembrar el caos en una ciudad llena de criaturas.

Esta fresca aventura de plataformas nos plantea hilarantes situaciones dentro de las mentes más variopintas.

Más allá de su divertido sistema de juego y de su apartado técnico, que cumple a la perfección, el punto fuerte de *Psychonauts* es su historia, con personajes y diálogos hilarantes y divertidos (eso sí, en inglés) y un desarrollo variado, que es el que realmente nos mantienen pegados a la consola. Quizás su escasa dificultad y su corta duración le resten enteros, pero si queréis probar algo "fresco" en el género no os lo podéis perder. ■

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Su originalidad y frescura, su diseño y los hilarantes diálogos y personajes.

» LO PEOR
Su escasa dificultad y duración y que no lo hayan traducido: se pierden los chistes.

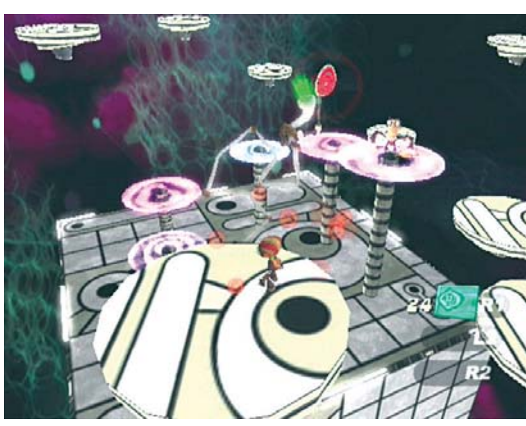
Te gustará + que... LOS INCREÍBLES 2

Te gustará − que... SLY 3

83	**» GRÁFICOS** Diseño original, aunque algunos escenarios sufren de popping.
83	**» SONIDO** Música y voces muy bien logradas, aunque eso sí, están en inglés.
85	**» DIVERSIÓN** El mejor punto del juego. Diálogos y situaciones divertidas.
80	**» DURACIÓN** Unas 10 horas, aunque completarlo al 100% puede costar unas 15.
NOTA 82	**Un plataformas fresco que sabe divertir gracias a su original planteamiento. Ideal si estás cansado de secuelas.**



■ Cada enemigo tiene su punto débil, por lo que hay que estudiarlos bien y saber qué poder les afecta y en qué momento son vulnerables.



■ Los hilarantes escenarios y los variados retos que nos proponen son la esencia de la aventura. Eso y el humor... lástima que esté en inglés.

PÁGINA DE PUBLICIDAD

JUEGO RECOMENDADO Play mania

12+

Género
LUCHA
Desarrollador
CAPCOM
Editor
CAPCOM
Lanzamiento
3 DE MARZO
Precio
49,95 €
Textos
INGLÉS
Voces
INGLÉS
Jugadores Wi-Fi
DE 1 A 2
Modo Online
NO
Guardar partidas
AUTOGUARDADO
Página web
WWW.CAPCOM-EUROPE.COM/INDEX.ASPX

Los combates uno contra uno continúan siendo la esencia de este divertido título.

CUANDO LUCHAR ES COSA DE DOS... **DIMENSIONES**

Street Fighter Alpha 3 Max

El mayor mito de la lucha 2D se estrena en PSP rescatando una de sus mejores entregas, *SF Alpha 3*, que se adapta a la portátil a las mil maravillas.

Pocas sagas pueden decir que han pasado por la inmensa mayoría de los formatos conocidos, desde las máquinas recreativas a ordenadores personales, y seguir sorprendiendo casi 20 años después de su nacimiento. Ese es el caso de la saga *Street Fighter*, que ahora nos ha dejado con la boca abierta con la adaptación de una de sus mejores entregas, *Alpha 3*, a PSP.

La "materia prima" de la que parte esta adaptación es una de las mejores de toda la saga; *SFA3* posee el abanico de modos de juego más amplio del género, más de 40 luchadores distintos, unos cuidados y superfluidos gráficos, la opción de elegir entre tres sistemas de ataques especiales... En definitiva, un gigantesco abanico de posibilidades que ahora llega a PSP conservando toda la mítica jugabilidad de esta saga. Y al igual que en la versión de PSone, que analizamos en 1999, la estrella indiscutible del juego es el modo World Tour, en el que seleccionamos a uno de los luchadores y nos metemos de lleno en una gira mundial en la que debemos superar

Chun Li, quien debutó en *SFII*, es una de las luchadoras más letales de toda la saga.

PARA SER EL MEJOR **LUCHADOR** DEL MUNDO...





1 ELIGE TU ESTILO DE LUCHA. Puedes elegir a tu personaje entre 40 distintos, entre los que no faltan Ryu, Blanca, Gouki y otros clásicos de *SF*...

2 DOMINA LAS TÉCNICAS. Cada luchador tiene ataques y combos especiales, que puedes utilizar con 3 estilos distintos (los estilos X, V y A).

3 PONTE A PRUEBA. En sus más de 10 modos de juego distintos, sin contar las peleas Wi-Fi que puedas montar contra tus amigos.



■ Emocionantes y equilibrados combates, que pueden decidirse en el último segundo, son la base de este mítico y divertido juego de lucha.



■ Podemos ejecutar Hadokens y otras técnicas especiales en los combates y se realizan de forma sencilla, lo que facilita la diversión.



■ El juego ofrece tres estilos de lucha, X, V y Z, que se diferencian en la forma de ejecutar los ataques más letales.





combates con todo tipo de variantes: contra dos adversarios a la vez, ganar torneos compuestos por dos o más combates... Cada victoria reportará a nuestro luchador unos puntos de experiencia con los que subirá de nivel en un estilo de lucha determinado y aprenderá nuevas técnicas (bloqueo en el aire, romper la protección del rival...), un detalle que recuerda a los juegos de rol y que dota a

El mejor y más completo juego de lucha 2D salta a PSP conservando todas sus posibilidades y capacidad para divertir.

SFA3 de una profundidad mayor que la de la gran mayoría de los juegos de lucha.

Sus numerosos modos de juego, entre los que no faltan los clásicos Arcade y Survival o los más originales Dramatic Battle (donde nos enfrentamos a dos adversarios al mismo tiempo), Kumite 100 (derrota a 100 rivales), sin olvidar los piques Wi-Fi, ofrecen diversión para largo. Y lo mejor de todo es que la adaptación a PSP es sublime. Ninguno de los fallos de *Darkstalkers Chronicle*, el primer juego de lucha de Capcom para PSP, están presentes en *SFA3*: los tiempos de carga brillan casi por su ausencia, la cruceta responde mejor (aunque algunos ataques siguen costando) y se puede jugar con el stick analógico. El broche lo ponen sus gráficos (idénticos a los de la máquina recreativa) que además no muestran el efecto "estela" de muchos juegos de PSP. Si soñabas con un gran juego de lucha en PSP, lo tienes ante ti.



■ Conoceremos la historia de los luchadores por medio de pequeñas secuencias intercaladas a lo largo del modo Arcade.



■ Boxeo, Sumo, Muai Thai, lucha callejera... en los combates de *SFA3* podrás encontrar y enfrentar las disciplinas más variopintas.

» RECORRE EL MUNDO A GOLPE LIMPIO...

El modo de juego con más posibilidades es World Tour, en el que viajamos por el mundo mejorando a nuestro personaje.



VISITA PAÍSES. Participando en combates, torneos y pruebas de todo tipo, hasta con dos rivales al mismo tiempo.



ENEMIGOS DE TODO TIPO. Algunos sucumbirán sólo con ciertos ataques, otros tendrán más vida que nosotros...



VENCE PARA EVOLUCIONAR. Cada victoria nos reportará puntos de experiencia en cada estilo de lucha, nuevas técnicas...

» LO MEJOR
Una conversión genial: infinidad de modos de juego, luchadores, buenos gráficos...

» LO PEOR
Si la cruceta de tu PSP no responde bien, realizar ciertos ataques es un suplicio.

Te gustará + que... **DARKSTALKERS CHR.**



Te gustará – que... **NO HAY MÁS ALTERNATIVAS EN PSP**

92	**» GRÁFICOS** Igual que en la recreativa. Son fluidos, bellos y no dejan estela.
85	**» SONIDO** Contundentes y cuidados efectos y pegadizas melodías.
92	**» DIVERSIÓN** El punto fuerte del juego. Vibrantes combates, modos variados...
94	**» DURACIÓN** El gran abanico de opciones y modos de juego dan para largo.
NOTA 91	El mejor juego de lucha 2D salta a PSP con todas sus cualidades intactas. Si te va el género, hazte con él ya.



Género
ROL DE ACCIÓN

Desarrollador
NAMCO

Editor
UBISOFT

Lanzamiento
14 DE FEBRERO

Precio
49,95 €

Textos
INGLÉS

Voces
INGLÉS

Jugadores
1

Modo Online
NO

Guardar partidas
EN CUALQUIER PUNTO

Página web
WWW.TALESOFETERNIAGAME.UK.UBI.COM



Las batallas son en tiempo real y disponemos de gran variedad de ataques.







CUÉNTAME UN **CUENTO**... DE ACCIÓN Y ROL

Tales of Eternia

El mundo está en peligro y ¿tú vas a esperar tu turno para actuar? Mejor lánzate al combate en tiempo real.

La saga *Tales* de Namco debuta en PSP con un título de desarrollo clásico y combates en tiempo real, en el que nuestra misión es salvar el continente de Eternia de una extraña materia oscura procedente del espacio exterior. Para ello, el joven Reig y sus amigos emprenden un viaje en el que librarán cientos de combates aleatorios.

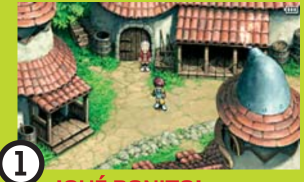
En estas batallas en tiempo real y en 2D manejamos a Reig y damos órdenes hasta a 3 personajes, y la multitud de ataques que aprendemos las hacen cada vez más divertidas y con más posibilidades. Además, el desarrollo está muy bien adaptado a la portátil y con jugar un rato completamos una mazmorra, exploramos una ciudad... Un juego con una sola pega: está en inglés.



El juego tiene estética manga, e incluso disfrutamos de algunas escenas de "anime" de gran calidad.

» DE **VIAJE** POR EL CONTINENTE DE **ETERNIA**

El juego tiene el desarrollo típico del género: recorremos parajes y mazmorras llenos de monstruos, visitamos ciudades en las que equipar a nuestros héroes... Y destaca por dos elementos: su estética manga y sus combates en tiempo real.



1 **¡QUÉ BONITO!** Visitando pueblos y ciudades, viajamos por Eternia, un detallado y colorido mundo 2D con estética manga.



2 **¡A LA BATALLA!** Los combates son en 2D. Damos órdenes a nuestros compañeros y ejecutamos todo tipo de combos.

Farah ayuda a Reig en su lucha por salvar Eternia.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Sus combates en tiempo real dan mucho ritmo a un desarrollo ya de por sí ágil.

» LO PEOR
Que no llegue traducido. Tienes que tener nociones de inglés para enterarte de algo.

83	**» GRÁFICOS** Eternia es un mundo vistoso, con estética manga y lleno de color.
84	**» SONIDO** Destaca una buena banda sonora. Las voces están en inglés.
84	**» DIVERSIÓN** Engancha con un ágil desarrollo y sus intensas batallas en 2D.
81	**» DURACIÓN** Supera las 30 horas, más o menos en la media del género.
NOTA 83	**Visualmente atractivo y con un desarrollo rápido y divertido, este título hará las delicias de los "roleros".**

PSP ■ JUEGO DE ROL ■ CAPCOM ■ YA DISPONIBLE ■ 44,95 €
■ INGLÉS ■ 1-2 JUGADORES ■ WWW.CAPCOM-EUROPE.COM

Breath of Fire III



■ Los combates por turnos son aleatorios, y en ellos podemos aprender técnicas.

En 1998 este juego de rol debutó en PSone, aunque la dura competencia lo relegó a un segundo plano. Ahora, gracias a PSP, podrás revivir esta gran aventura repleta de ideas originales. Nosotros asumimos el papel de Ryu, un guerrero capaz de transformarse en dragón, que es despertado de su letargo para liberar al mundo de una amenaza. Combates por turnos, diálogos, ciudades que visitar y otros elementos típicos en el rol se dan cita con un variado elenco de "protas" y un curioso sistema de aprendizaje de habilidades. ■





» GRÁFICOS	» SONIDO	» DIVERSIÓN	» DURACIÓN
77	78	74	83

NOTA 78 — Un buen juego de rol, con ideas propias, aunque no es *Final Fantasy* y, por desgracia, está en inglés.

PS2 ■ LUCHA ■ VIRGIN PLAY ■ FEBRERO ■ 24,95 €
■ INGLÉS ■ 1-2 JUGADORES ■ WWW.SNKPLAYMORE.JP/OFFICIAL/KOF2003

King of Fighters 2003

La edición 2003 de este mítico juego de lucha 2D conserva todas las señas de identidad de la saga: combates entre equipos de 3 luchadores, ataques especiales espectaculares, unos gráficos vistosos y bien animados o un control que responde a las mil maravillas. Además, esta entrega ofrece casi 40 luchadores distintos, movimientos e ideas nuevas, como la inclusión de un ataque exclusivo para el líder de cada equipo... ■



■ Los combates son entre equipos de 3 y en ellos no faltan unos espectaculares ataques y combos.



» GRÁFICOS	» SONIDO	» DIVERSIÓN	» DURACIÓN
80	73	78	79

NOTA 79 — Si eres fan de la lucha 2D, tienes una cita con esta gran saga, aunque tampoco ofrece grandes novedades...

PS2 ■ ESTRATEGIA/ACCIÓN ■ TAKE TWO ■ 3 MARZO ■ 39,95 € ■ CASTELLANO
■ 1 JUGADOR ■ WWW.TAKETWO.ES/INDEX.PHP?P=GAMES&TITLE=TRAPT

Trapt

La cuarta entrega de la saga *Deception*, como se la conoce en Japón, cuenta la historia de una joven princesa que, tras ser acusada injustamente de matar a su padre, se encierra en una mansión donde le resultará más fácil vencer a sus enemigos con ayuda de trampas: sierras que caen del techo, bombas o cepos para inmovilizar. Además, podemos crear trampas nuevas, situarlas donde queramos y activarlas a distancia. Una idea simple, y que al principio sorprende... pero que a la larga acaba aburriendo. ■



■ Como en *Clock Tower*, nosotros nos limitamos a huir... y a colocar trampas. Nunca hay pelea "directa".



» GRÁFICOS	» SONIDO	» DIVERSIÓN	» DURACIÓN
72	70	69	70

NOTA 70 — Su original propuesta, huir y poner trampas, acaba cayendo en la monotonía tras los primeros enemigos.

Y ADEMÁS...

PSP ■ ACCIÓN ■ DIGITAL BROS ■ YA DISPONIBLE ■ 49,95 €
■ INGLÉS ■ 1-2 JUGADORES ■ WWW.PROEIN.COM/

» Armored Core Formula Front

La saga *Armored Core*, en la que gigantescos Mechas se enfrentan utilizando todo tipo de armas en terrenos abiertos, se estrena en PSP ofreciendo una extensa liga de combates. Podemos comprar piezas y armas para convertir a nuestro Mecha en una máquina letal, con la que incluso podremos retar a los robots de nuestros amigos. ■

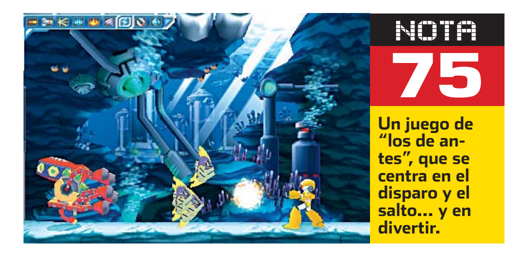


NOTA 70 — Un juego de acción divertido y con opciones, pese al lento movimiento de los robots.

PSP ■ ACCIÓN ■ CAPCOM ■ 3 DE MARZO ■ 49,95 €
■ INGLÉS ■ 1 JUGADOR ■ WWW.CAPCOM-EUROPE.COM

» Megaman Maverick Hunter X

Megaman, otro de los mitos de la cartera de Capcom, debuta en PSP con un juego que respeta el planteamiento clásico en la serie (acción con scroll lateral), aunque con gráficos 3D. A la cita no faltan otros elementos de la saga, como los enemigos finales, poder elegir entre numerosas armas o los cameos de otros personajes de la serie. ■



NOTA 75 — Un juego de "los de antes", que se centra en el disparo y el salto... y en divertir.

PS2 ■ NAMCO ■ ACCIÓN ■ MARZO ■ 39,95 €
■ INGLÉS ■ 1-2 JUGADORES ■ WWW.NAMCO.COM

» Namco 50th Anniversary

Namco celebra su aniversario con un título que recopila 14 de sus grandes clásicos, entre los que no faltan titulazos de la talla de *Pacman*, *Galaxian*, *Pole Position*, *Xevious* o *Mappy*, entre otros. Son juegos tan sencillos como adictivos y si rondas la treintena, seguro que los conoces todos. Eso sí, no esperes grandes gráficos. ■



NOTA 69 — Una buena colección de clásicos de los 70-80, con los que disfrutarás a lo grande.

¡Sácale más partido a tu PlayStation!

La mejor selección de periféricos con la que aprovechar al máximo tus consolas PS2 y PSP.

UN IMPRESCINDIBLE PARA **MOTEROS "VIRTUALES"**

TIPO	**MANILLAR DE MOTO**
COMPATIBLE	**PS2 / PSONE**
COMPAÑIA	**ARDISTEL**
PRECIO	**59,95 €**
TELÉFONO	**807 11 70 46**

Speed Racer Moto GP

Si te gustan los juegos de motos, aquí tienes un periférico que no puede faltar en tu colección: el manillar oficial de Moto GP.



■ Es el mejor manillar que hay hoy por hoy. Y su precio está realmente bien.

» **ANCLAJE.** Ventosas, sargenta y sobre las rodillas. Imposible no contentar a todo el mundo si cubres todas las opciones posibles.

» **ERGONOMÍA.** El manillar resulta muy cómodo, aunque hay ciertos botones difíciles de alcanzar. Mientras que los botones L y R son muy accesibles, los principales quedan algo más alejados. La goma de los "puños" es un gran detalle.

» **COMPATIBILIDAD Y EXTRAS.** Podrás usarlo con cualquier juego y ambas consolas de Sony, pues usa un conector estándar. Ofrece multitud de opciones: ángulo muerto, ayudas en la dirección, sensibilidad, etc. Muy completo, la verdad.

» **VIBRACIÓN.** No nos veremos sorprendidos en mitad de la carrera por tremendas sacudidas, tranquilos. Muy leve y por debajo de lo habitual.

» **ACABADO.** Ciertos botones camuflados como tuercas dan una idea del esmero puesto. Los plásticos y resto de materiales brillan a una gran altura. Las instrucciones son bastante claras y precisas. En definitiva, un producto de gran calidad. ◘

» **VALORACIÓN: EXCELENTE**

Si te gustan los juegos de motos es una opción muy recomendable, y más teniendo en cuenta su ajustado precio.



PSP | 9,99 € | JOYTECH | 91 636 39 25

» Armolite Case

Joytech nos presenta una ligera y resistente carcasa de policarbonato que, aunque muy simple, protege a tu PSP de arañazos y manchas de dedos. Además, al ser transparente y dejar todos los botones necesarios al descubierto, se puede jugar con ella puesta y conectar todos los cables usuales. Sólo se pierde algo (muy poco) de claridad de imagen y se gana bastante peso. Una muy buena opción por diseño, funcionalidad y resistencia. ◘

» **VALORACIÓN: MUY BUENA**

PSP | 5,95 € | DATA BECKER | 91 378 81 22

» Protección NANO para PSP



A pesar de ser bonita, PSP se ensucia con facilidad. Gracias a este sistema lograremos que su superficie repela en gran parte suciedad como el polvo, huellas dactilares,...durante 6 meses (el contenido da para dos aplicaciones, un año). Basta con usar los 3 tipos de toallitas impregnadas de las que consta, para que nuestra PSP reluzca. Un buen invento, aunque no resiste un uso intensivo. ◘

VALORACIÓN: MUY BUENA

PSP | 54,95 € | ARDISTEL | 807 11 70 46

» Batería x2 MAX

Si la duración de la batería que trae nuestra PSP os parece limitada y os deja "tirados" con frecuencia, ésta ofrece un 85 % más de duración en juegos y un 90% en películas. Es mucho más gruesa que la normal, por lo que incluye una tapa especial. Lástima que con ella puesta la PSP pierda parte de su ergonomía y que la tapa muestre una cierta fragilidad. Aún así, muy recomendable. ◘

» **VALORACIÓN: MUY BUENA**

DISPARA PRIMERO, PREGUNTA DESPUÉS...

TIPO	PISTOLA
COMPATIBLE	PS2 / PSONE
COMPAÑÍA	ARDISTEL
PRECIO	44,95 €
TELÉFONO	807 11 70 46

Pistola óptica Radiofrecuencia

Aquí tenemos otro modelo de pistola "sin cables", para que puedas disparar a tus anchas. Y además, viene en un pack con *Crisis Zone*, el último éxito del género.

PRECISIÓN. Funciona bien hasta 2 metros de alcance, aunque su respuesta depende de la colocación del receptor. En este sentido, preferimos las pistolas "tradicionales".

CONECTOR Y COMPATIBILIDAD. Funciona sin problemas con todos los juegos que soportan pistola, sean Guncon o no, incluyendo títulos tan antiguos como los primeros *Time Crisis* o *Police 24/7*. Eso sí, no es compatible con televisores de última generación, plasma ni LCD.

EXTRAS. Dispone de la ya indispensable cruceta en la parte trasera y modos de auto-recarga y disparo automático. Pero el mejor extra es la inclusión en el mismo "paquete" de *Crisis Zone*, el último juego de pistola que ha salido en PS2, de la mano de Namco. También incluye pilas.

ACABADO. Es una pistola cómoda, tiene un tamaño ideal y no pesa demasiado. Además, los botones están situados en lugares de fácil acceso. Puede que la calidad de los plásticos no sea la mejor, pero esto no empaña el buen resultado global.

■ El juego *Crisis Zone* viene incluido en el "paquete. Es el mejor extra de una pistola "sin cables" bastante recomendable en todos los sentidos.

» VALORACIÓN: MUY BUENA
Una pistola inalámbrica con un buen acabado y muchos extras. Merece la pena por el buen precio del pack.

COMO UN **HOME CINEMA,** PERO PARA TU PSP

TIPO	ALTAVOCES
COMPATIBLE	PSP
COMPAÑÍA	NOBILIS
PRECIO	69,99 €
TELÉFONO	91 185 81 60

Media Station

Disfruta de tus películas en PSP con una calidad de sonido envidiable.

INSTALACIÓN. La consola encaja perfectamente sobre su soporte y resulta sumamente sencillo usar los distintos cables que incluye el artilugio (USB y audio 1 jack).

DISEÑO. Bonito y espectacular y, además, "cuadra" perfectamente con el diseño de la consola. Los botones y resto de controles son accesibles y muy claros en su uso.

UTILIDAD. Además de servirnos de altavoces portátiles para PSP o dispositivos con salida de audio (usando 4 plias AA no incluidas), sirve de base de carga de la batería y puede ser usado con la consola conectada al PC.

FUNCIONAMIENTO. Los cuatro altavoces (dos de ellos son desconectables), reproducen un sonido bastante claro e intenso, dentro de la lógicas limitaciones, claro. Además, es muy fácil de montar y usar, e incluso los más "torpes" podrán sacarle todo su provecho. Incluye "recovecos" para guardar los cables.

» VALORACIÓN: MUY BUENA
Con un diseño elegante y muy buenas prestaciones, es un complemento perfecto para tus juegos y películas.



■ Así de atractivo queda el conjunto formado por tu PSP y el Media Station Black.



» PISTOLAS

PS099L LÁSER BLASTER 1
» LOGIC 3 » 39,95 €
La más completa: pedal, retroceso, conector USB y normal, mira láser...



G-CON 2 2
» NAMCO » 35 €
Una pistola de gran precisión, USB, pero no funciona con todos los juegos.



BERETTA 92FS 3
» THRUSTMASTER » 60 €
Precisa, cómoda y compatible con TV de 100 Hz. Eso sí, es un poco cara.



» PADS

1 **DUAL SHOCK 2**
» SONY » 29,95 €
El pad oficial es sobresaliente en todos los aspectos, aunque algo caro.



2 **ADVANCE ANALOG**
» JOYTECH » 19,95 €
Un mando de gran calidad, buenas prestaciones y ajustado precio.



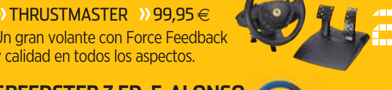
3 **TRIGGER GAME PAD**
» THRUSTMASTER » 30 €
Un mando inalámbrico que ofrece grandes prestaciones por poco dinero.

» VOLANTES

GT FORCE PRO 1
» LOGITECH » 139,95 €
Si te gusta conducir, no dudes en gastarte algo más en este volante.



ENZO FERRARI FORCE GT 2
» THRUSTMASTER » 99,95 €
Un gran volante con Force Feedback y calidad en todos los aspectos.



SPEEDSTER 3 ED. F. ALONSO 3
» FANATEC » 79,95 €
Esta edición de Alonso ofrece una relación calidad-precio muy buena.



» ALTAVOCES

1 **LOGITECH 5.1 Z-5500**
» LOGITECH » 399,95 €
El mejor equipo de sonido en todos los sentidos. Eso sí, es bastante caro.

2 **INSPIRE 5.1 GD 580**
» CREATIVE » 199,95 €
Materiales de calidad, buen diseño y una gran relación calidad-precio.

3 **INSPIRE 5.1 5500D**
» LOGITECH » 199 €
Excelentes cualidades (potencia y calidad) y a un gran precio.

» LO MEJOR PARA PSP



PLAYGEAR POCKET 1
» LOGITECH » 19,95 €
Es la funda para PSP que más nos ha gustado, por diseño y prestaciones.



DISCO DURO 4 GB + BATERÍA X2 2
» ARDISTEL » 269,95 €
Es un pack muy caro, sí, pero aseguramos que merece la pena.



ALTAVOCES SOUND SYSTEM 3
» LOGIC 3 » 79,95 €
Pon tu PSP a todo volumen con el mejor soporte con altavoces.



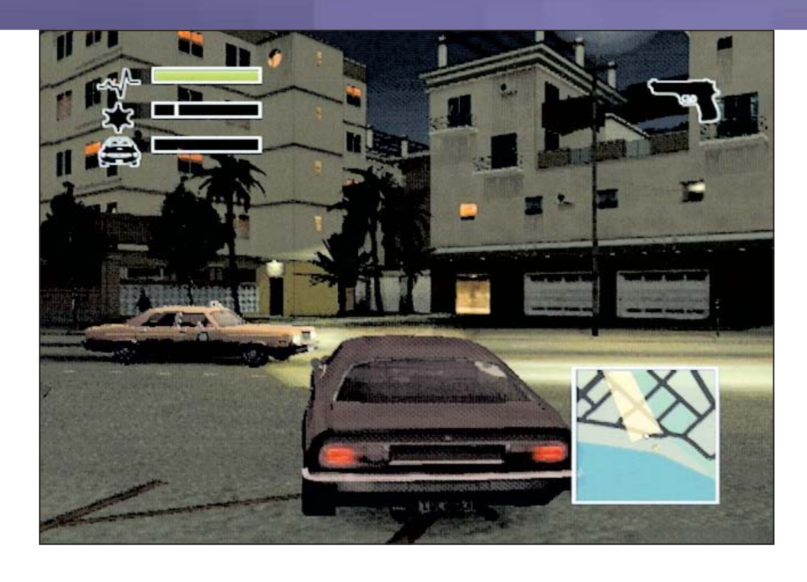
¡TU CONSOLA ESTÁ FUERA DE LA LEY!

AVENTURAS DE MAFIOSOS



- Driv3r
- El Padrino
- GTA San Andreas
- The Getaway Black Monday
- Torrente 3: El Protector
- True Crime: New York City

En todas te mueves por inmensos escenarios a pie y pilotando vehículos. Y todas te sumergen en el sórdido mundo del crimen, ya sea para combatirlo... o para formar parte de él. Pero, ¿qué aventura de mafiosos es la mejor del catálogo de PS2? Esta comparativa te da la respuesta.





EL MEJOR SI LO QUE TE GUSTA ES **CONDUCIR**

DRIV3R

16

Género
ACCIÓN
Compañía
ATARI
Precio
29,95 €
Textos
CASTELLANO
Voces
CASTELLANO
Jugadores
1
Modo Online
NO

■ Infiltrado entre criminales, Tanner cumple misiones en tres ciudades distintas.

Es un poli experto en infiltrarse en bandas criminales y no tiene rival al volante. Sí, lo has adivinado: Tanner ha vuelto a tu consola.

» ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN. Tanner se infiltra en una banda de ladrones de coches para descubrir una compleja trama criminal que le llevará por tres ciudades: Miami, Niza y Estambul. Una entretenida historia policíaca, que logra una buena ambientación, sobre todo gracias al realismo de las ciudades.



■ La conducción es brillante, pero las misiones a pie tienen menos calidad.

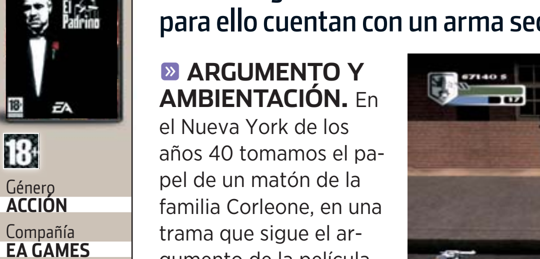
» MISIONES Y POSIBILIDADES. Las misiones se suceden de forma lineal. Las que se desarrollan en vehículos destacan por su variedad y brillantez: robar coches y camiones, proteger un furgón blindado, conducir con una bomba que explota si bajamos de 50 kilómetros por hora... Por desgracia, las misiones a pie son mucho más simples y sosas y nos enfrentan a rivales de nula I.A., que acostumbran a quedarse como estatuas durante los tiroteos. Como tareas secundarias sólo tiene la búsqueda de coches y armerías secretas y minijuegos de conducción.

» SU SEÑA DE IDENTIDAD. *Driv3r* es un juego que destaca por encima de los demás en la conducción: misiones variadas y originales, un control de los vehículos soberbio, física muy realista y una excelente sensación de velocidad garantizan emociones muy fuertes al volante. Y todo con excelentes modelos de los coches que se deforman en los impactos, lucen impresionantes reflejos en las carrocerías...

» VALORACIÓN: MUY BIEN
Lo divertidas e intensas que son las misiones de conducción compensa lo mediocre de las misiones a pie.

AMBIENTACIÓN DE PELÍCULA, ACCIÓN DE **CINE**

EL PADRINO



18

Género
ACCIÓN
Compañía
EA GAMES
Precio
59,95 €
Textos
CASTELLANO
Voces
CASTELLANO
Jugadores
1
Modo Online
NO

■ Convertidos en un matón de los Corleone cumplimos misiones para el Padrino.

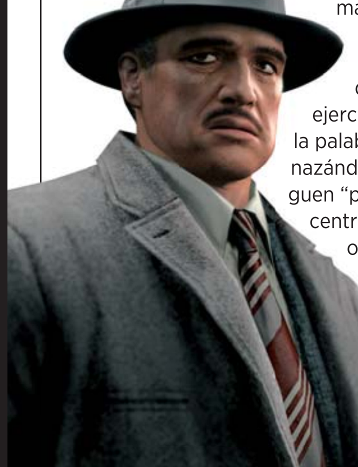
Los Corleone luchan por extender su dominio del crimen organizado en la ciudad de Nueva York, y para ello cuentan con un arma secreta: tú.

» ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN. En el Nueva York de los años 40 tomamos el papel de un matón de la familia Corleone, en una trama que sigue el argumento de la película. Personajes idénticos a los actores, un sensacional doblaje y las misiones relacionadas con momentos de la película garantizan una ambientación de lujo.

■ En el Nueva York de los años 40 luchamos por conseguir el control de la mafia.



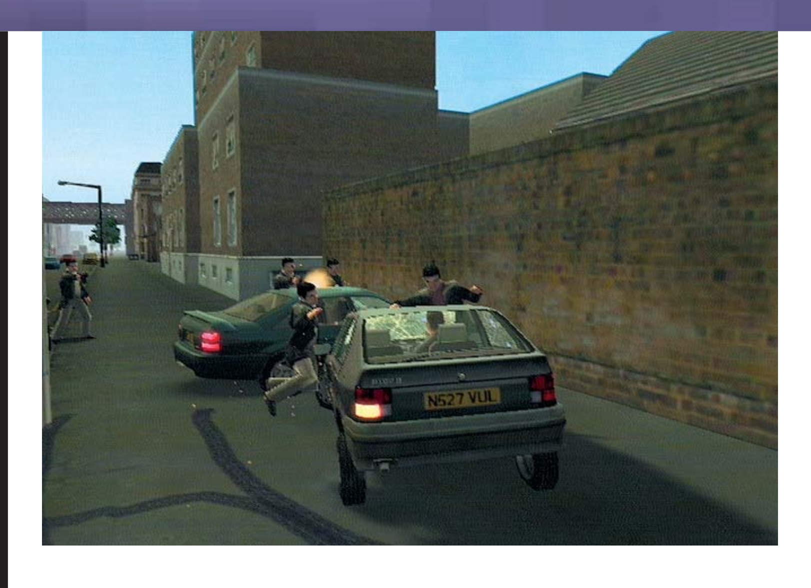
» MISIONES Y POSIBILIDADES. Las 24 misiones principales siguen la trama de la peli y además nos cuenta la historia del protagonista. Las jugamos de manera lineal y están centradas en la acción, con muchísimos tiroteos y emocionantes persecuciones en coche. Lo malo es que se hacen cortas (unas 12 horas). Después nos quedan tareas secundarias como ejercer de asesino a sueldo y, sobre todo, ampliar el imperio Corleone enfrentándonos a otras bandas mafiosas para hacernos con su territorio.



» SU SEÑA DE IDENTIDAD. Además de la ambientación, el juego destaca porque ejercemos de mafioso en el más puro sentido de la palabra: extorsionamos a los comerciantes amenazándoles y destrozando sus locales para que paguen "protección"; y tomamos a punta de pistola los centros neurálgicos de otras familias rivales con el objetivo de que la familia Corleone domine el crimen organizado.

» VALORACIÓN: EXCELENTE
Su ambientación, su vibrante acción y su recreación del mundo de la mafia completan una aventura de calidad.





CUANDO UN **JUEGO** SE CONVIERTE EN **MITO**

GTA SAN ANDREAS

El juego más vendido de la historia de PS2. La aventura de acción más enorme jamás jugada. El referente del género. Todo eso es *San Andreas*...

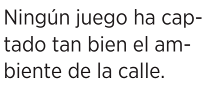
18

Género
ACCIÓN
Compañía
ROCKSTAR
Precio
29,95 €
Textos
CASTELLANO
Voces
INGLÉS
Jugadores
1
Modo Online
NO

ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN.

En los 80, el joven CJ lidera una banda callejera en el estado de San Andreas. Una historia que recrea magistralmente la forma de hablar, vestir y actuar de la época, con unos secundarios de lujo, una banda sonora memorable... Ningún juego ha captado tan bien el ambiente de la calle.

El estado de San Andreas tiene tres ciudades, bosques, pueblos, un desierto....

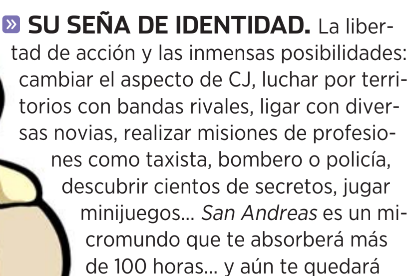


MISIONES Y POSIBILIDADES.

San Andreas, con tres ciudades, zonas de campo con pueblos y un desierto, es el escenario más inmenso del género... Y lo recorremos a pie o con vehículos de tierra, mar y aire. Las decenas de misiones principales mezclan la acción, la conducción y el sigilo, y son sólo una parte de un juego con infinidad de tareas secundarias.

Los mejores secundarios del género están en *San Andreas.*





SU SEÑA DE IDENTIDAD.

La libertad de acción y las inmensas posibilidades: cambiar el aspecto de CJ, luchar por territorios con bandas rivales, ligar con diversas novias, realizar misiones de profesiones como taxista, bombero o policía, descubrir cientos de secretos, jugar minijuegos... *San Andreas* es un microcundo que te absorberá más de 100 horas... y aún te quedará mucho por descubrir.

» VALORACIÓN: EXCELENTE
Inmenso en jugabilidad, ambientación y libertad, *GTA* es un clásico moderno de la historia de los videojuegos.

LA CARA MÁS **REALISTA** DEL CRIMEN

THE GETAWAY BLACK MONDAY

El mundo del crimen es una espiral sucia y terrible que atrapa unas vidas y elimina otras... Y los protagonistas de este juego van a comprobarlo.



18

Género
ACCIÓN
Compañía
SONY
Precio
19,95 €
Textos
CASTELLANO
Voces
CASTELLANO
Jugadores
1
Modo Online
NO

ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN.

En el Londres actual manejamos a tres personajes: el policía Mitch, el boxeador Eddie y una adolescente llamada Sam. Las historias de los tres se entrelazan durante el juego, influyendo unas en otras, en una conseguidísima trama de crimen, corrupción y venganza que destaca por su dureza y realismo.

Un enorme reproducción de Londres es el escenario de las más variadas misiones.





Tres personajes viven una historia de violencia.

MISIONES Y POSIBILIDADES.

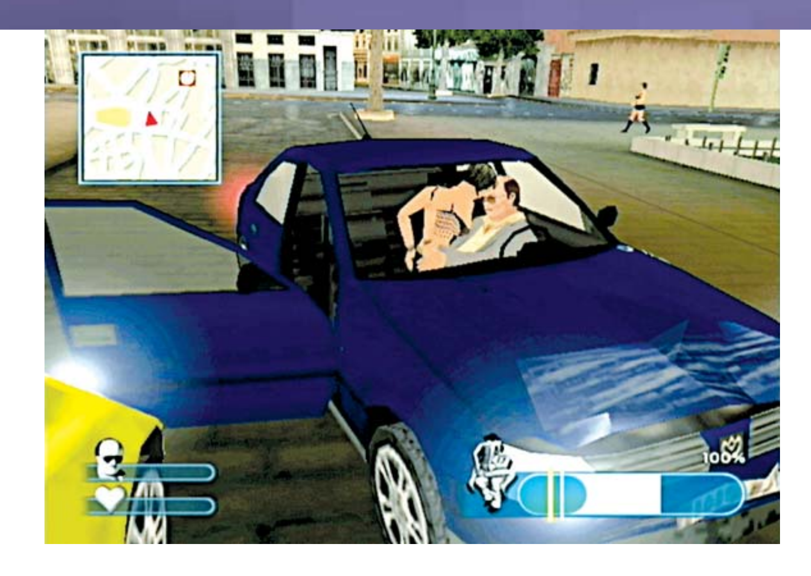
Jugamos en una fiel reproducción de Londres, en la que conducimos una enorme variedad de coches y motos reales. Alternamos misiones con los tres personajes. Las de Eddie y Mitch derrochan acción, y las de Sam se centran en el sigilo. Aunque la cámara y el control son muy mejorables, la enorme variedad de situaciones engancha. Más allá de las misiones, el juego nos da pocas posibilidades: cuatro minijuegos al volante y la búsqueda de vehículos secretos.



SU SEÑA DE IDENTIDAD.

Quiere ser el juego más realista del género, tanto por realización técnica como por jugabilidad. Pero lo consigue sobre todo gracias a su sórdido argumento, digno de la mejor película de cine negro actual y que no escatima violencia y lenguaje explícito.

» VALORACIÓN: MUY BIEN
A pesar de algunos fallos técnicos, atrapa por la variedad de sus misiones y su apasionante trama.





EL BRAZO **TONTO** Y MÁS FEO DE LA LEY

TORRENTE: EL PROTECTOR



Por las calles de Madrid "apatrulla" un poli que no es como los demás. Se llama Torrente y por lo menos te echarás unas risas con sus andanzas...

18

Género
ACCIÓN
Compañía
VIRGIN PLAY
Precio
49,95 €
Textos
CASTELLANO
Voces
CASTELLANO
Jugadores
1
Modo Online
NO

» ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN. Siguiendo la trama de la película, Torrente protege a una eurodiputada. El juego se desarrolla en una reproducción de Madrid en la que el casposo policía desata su "encantadora" personalidad de grosero y aprovechado. Lástima que el apartado gráfico sea tan pobre que no pueda recrear una ambientación creíble...

■ Torrente recorre Madrid realizando misiones con su particular "caspa" y humor.

» MISIONES Y POSIBILIDADES. Recorremos Madrid a pie o robando coches y motos para realizar actividades como practicar deporte en el Calderón, hacer de taxista, repartidor de pizzas o basurero, robar bufandas a los del Madrid... Así mejoramos las características de Torrente y accedemos a las misiones basadas en la película, en las que la acción es la protagonista. Eso sí, el "regulero" control nos impide disfrutarlas del todo.



■ Santiago Segura pone su cara y su voz en un juego tan gamberro como la peli.

» SU SEÑA DE IDENTIDAD. El juego rebosa "torrentismo" y no sólo por las casposas situaciones en las que nos pone, sino porque el mismo Santiago Segura ha doblado los constantes comentarios que suelta Torrente durante todo el juego y hasta ha rodado algunas escenas en las que increpa directamente a los jugadores cuando el personaje muere o falla. Precisamente, este humor típico del personaje es la gran baza del juego.

» VALORACIÓN: REGULAR
Sus limitaciones técnicas y jugables hacen que sólo los fans del personaje disfruten de tanto "torrentismo".

TÚ DICTAS LA LEY DE LA CALLE

TRUE CRIME NEW YORK CITY

¿Puede un solo policía mantener el orden en una ciudad como Nueva York? Sí, si se llama Marcus Reed y usa cualquier método para conseguirlo.

18

Género
ACCIÓN
Compañía
ACTIVISION
Precio
29,95 €
Textos
CASTELLANO
Voces
CASTELLANO
Jugadores
1
Modo Online
NO

» ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN. Tomamos el papel de un poli que antes perteneció al crimen organizado y que patrulla la más grande y realista reproducción de Nueva York jamás vista en un juego. El desarrollo recrea a la perfección el submundo criminal, con un gran apartado gráfico y una trama de venganza que nos hace sentirnos como el poli más duro de la ciudad.

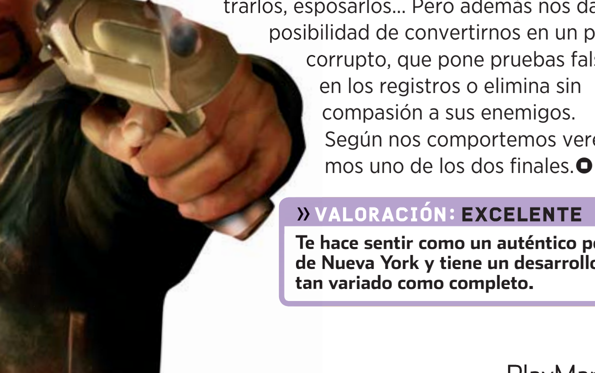
■ Podemos detener a los criminales... o saltarnos la ley y eliminarlos sin piedad.

» MISIONES Y POSIBILIDADES. Resolvemos en el orden que queramos 4 casos, formados por variadísimas misiones: conducimos, disparamos, luchamos con varios estilos de artes marciales, usamos el sigilo... Además hay muchas tareas secundarias, como misiones "extrapoliciales", carreras ilegales o un club de la lucha. Pero lo más importante es detener los crímenes aleatorios que asolan la ciudad: trifulcas, robos, asesinatos...



■ Marcus Reed es el prota. Tú decides si es un poli bueno o un poli malo.

» SU SEÑA DE IDENTIDAD. Recrea muy bien el trabajo policial, ya que para detener a los sospechosos podemos sacar nuestra placa, disparar al aire, registrarlos, esposarlos... Pero además nos da la posibilidad de convertirnos en un poli corrupto, que pone pruebas falsas en los registros o elimina sin compasión a sus enemigos. Según nos comportemos veremos uno de los dos finales.



» VALORACIÓN: EXCELENTE
Te hace sentir como un auténtico poli de Nueva York y tiene un desarrollo tan variado como completo.

CONCLUSIONES

En esta comparativa hemos seleccionado los juegos de mafiosos más recientes y que más fácilmente puedes encontrar hoy en día en las tiendas. Además, hemos abarcado la mayor variedad posible dentro del género, con representantes de todas las sagas importantes.













Vale, el primer puesto de la comparativa no es precisamente una sorpresa. Por una vez, la cosa no ha estado igualada y *GTA San Andreas*, uno de los mejores juegos de la historia de PS2 y el título al que todos los demás quieren parecerse, ha sido el indiscutible ganador por todo: posibilidades, duración, diversión, ambientación... Pero eso no significa que no haya otros magníficos exponentes del género, como *True Crime New York City* y *El Padrino*. El primero ha quedado por delante por ser más completo, variado y largo, pero en diversión están muy empatados y si te atrae la genial ambientación de la película, bien puedes elegir primero esa opción, porque la verdad es que es el juego la borda. Después han quedado dos títulos más irregulares, pero también con sus virtudes. *The Getaway* puede presumir de ser el juego más "duro" del género, con una interesantísima y sórdida trama y un gran realismo gráfico, que hace que se le perdonen algunos problemas de control. Y *Driv3r* se disfruta por sus misiones de conducción, de las mejores del género, aunque las mediocres misiones a pie le impiden estar más arriba. Cierra la clasificación *Torrente 3*, un título que está muy lejos de los demás en realización técnica, pero con el atractivo de desarrollarse en Madrid y todo el humor negro y la "mala uva" de la película.

	CARACTERÍSTICAS GENERALES									
	Personajes controlables	Vehículos terrestres	Vehículos aéreos	Vehículos acuáticos	Número de armas	Nº ciudades o zonas	Tamaño de ciudades	Dificultad	Duración	VALORACIÓN
Driv3r	1	74	--	7	8	3	Grande	Media	MB	E
El Padrino	1	10	--	--	8	1	Grande	Media	B	B
GTA San Andreas	1	172	21	14	33	6	Muy Grande	Media	E	E
The Getaway Black Monday	3	40	--	--	10	1	Muy Grande	Alta	MB	MB
Torrente: El Protector	1	10	--	--	6	1	Grande	Alta	R	B
True Crime New York City	1	51	--	--	21	1	Muy Grande	Media	E	E

	CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS						
	Diseño de personajes	Animaciones	I.A. Enemigos	Diseño de escenarios	Sensación de velocidad	Control	VALORACIÓN
Driv3r	MB	B	M	MB	MB	E	MB
El Padrino	E	MB	E	MB	MB	MB	MB
GTA San Andreas	E	MB	MB	MB	E	E	E
The Getaway Black Monday	MB	B	B	MB	MB	R	MB
Torrente: El Protector	M	M	M	R	B	M	M
True Crime New York City	E	B	MB	E	MB	MB	MB

	CARACTERÍSTICAS DE JUEGO									
	Libertad de acción	Libertad para elegir misiones	Variedad de misiones	Tareas opcionales	Minijuegos	Búsqueda de ítems	Mejora de habilidades	Cambios del aspecto	Variedad de acciones	VALORACIÓN
Driv3r	R	No	MB	No	Sí	Sí	No	No	B	B
El Padrino	MB	No	B	Sí	No	Sí	Sí	Sí	MB	MB
GTA San Andreas	E	Sí	E	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	E	E
The Getaway Black Monday	R	No	E	No	Sí	Sí	No	No	B	B
Torrente: El Protector	R	No	B	Sí	Sí	No	Sí	Sí	B	MB
True Crime New York City	B	Sí	E	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	E	E

	COMPONENTES					
	Conducción	Disparos	Combate cuerpo/cuerpo	Sigilo	VALORACIÓN	TOTAL
Driv3r	Muy Alto	Medio	--	--	MB	MB
El Padrino	Alto	Muy Alto	Medio	Bajo	E	MB
GTA San Andreas	Muy Alto	Muy Alto	Alto	Bajo	E	E
The Getaway Black Monday	Alto	Alto	Bajo	Medio	MB	MB
Torrente: El Protector	Alto	Medio	Bajo	--	B	R
True Crime New York City	Alto	Alto	Alto	Medio	E	E

CLAVES DE LA COMPARATIVA

Las notas y abreviaturas de la tabla corresponden a las siguientes calificaciones, que además tienen código de color:

Excelente (E) / Muy Bueno (MB): verde
Bueno (B) / Regular (R): amarillo.
Malo (M) / Muy malo (MM): rojo.



Este sello indica el ganador de la comparativa. Donde lo veáis es señal de que es una inversión segura.



Este otro sello indica el ganador de la comparativa en lo que se refiere a relación calidad y precio.

CARACTERÍSTICAS GENERALES

Datos objetivos que miden las posibilidades del juego y dan una idea de la duración y variedad del mismo.
Número de ciudades o zonas: El número de ciudades que visitamos. En *San Andreas* se cuentan sus otras zonas (como el campo o el desierto).
Tamaño de ciudades: Se valora el tamaño de las zonas de juego.

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

Calidad de los apartados técnicos.
Diseño de personajes: Evaluamos tanto el detalle como el diseño.
Diseño de escenarios: Los puntuamos por su detalle, realismo y por si se generan más o menos bruscamente.
Control: Valoramos tanto el control a pie como conduciendo vehículos.

CARACTERÍSTICAS DE JUEGO

Las características propias del género, que nos dan idea de sus posibilidades.
Libertad de acción: si podemos aplicar diferentes estrategias para resolver una misión, eligiendo armas, vehículos, rutas...
Libertad para elegir misiones: Si elegimos el orden de las misiones o tenemos que resolverlas de forma lineal.
Variedad de misiones: Se valora que tengan desarrollos distintos y variados.
Tareas secundarias: Objetivos al margen de la trama como guerras de bandas, lucha contra el crimen...
Búsqueda de ítems: Recolección de ítems ocultos en los escenarios.
Mejora de habilidades: Si mejoramos las características del protagonista.
Cambios de aspecto: Si podemos cambiar su ropa, peinado, etc.
Variedad de acciones: La variedad de acciones que realiza el protagonista.

COMPONENTES DE JUEGO

Importancia en el desarrollo de cada uno de los componentes enumerados.

PÁGINA DE PUBLICIDAD

Escríbenos tus cartas a Hobby Press S.A. PlayManía.
C/ Los Vascos 17. 28040 Madrid, indicando en el sobre "Consultorio".
@ Manda tus e-Mail a consultorio.playmania@hobbypress.es

Resolvemos todas vuestras dudas

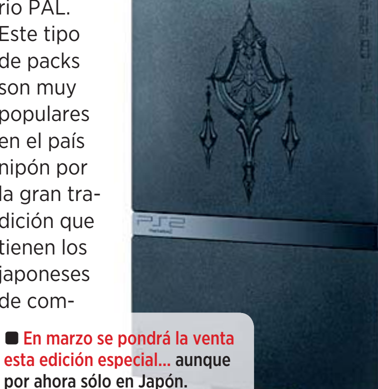
Al equipo de PlayManía nos encanta responder a vuestras cartas: no dudéis en escribirnos.

FFXII Edición especial

Soy un fan vuestro y sobre todo de la serie *Final Fantasy*. Me gustaría saber si el pack de PSTwo más el *FF XII* va a salir también en Silver además de en negro.

@ David Gutiérrez Ventas

Por ahora, ese paquete compuesto por el juego, una PSTwo personalizada y una correa para el móvil saldrá únicamente en color negro... y por ahora sólo en Japón. Square Enix anunció que no está previsto que este paquete llegue a Europa aunque existe una posibilidad remota si hubiera suficiente demanda por parte de los usuarios del territorio PAL. Este tipo de packs son muy populares en el país nipón por la gran tradición que tienen los japoneses de comprar ediciones especiales y de coleccionista. En cambio, en Europa los jugadores son menos dados a adquirir este tipo de productos... Aunque la tendencia va cambiando. Al menos tenemos el "consuelo" de saber que *FFXII* saldrá en España durante el 2007...



En marzo se pondrá la venta esta edición especial... aunque por ahora sólo en Japón.

Seguridad en PSP

Hola playmaníacos. ¿Existe la posibilidad de que haya algún virus para mi PSP? Si lo hay, ¿cómo puedo quitarme esa preocupación?

@ Carlos Flores Cuevas

Virus por ahora no hay para PSP. Lo único que existe son unas falsas actualizaciones del firmware que al instalarlas inutilizan tu PSP. La mejor forma de evitar estos "troyanos" es descargarte los nuevos firmware desde las páginas oficiales de Sony. Aparte, ciertos antivirus de PC ya detectan estos programas malignos.

Se retrasa la peli de FF VII

Hola playmaníacos. En enero fui a la tienda donde reservé la peli "Final Fantasy VII: Advent Children" para PSP y me dijeron que la habían retrasado. ¿Cuándo saldrá ahora? ¿La sacarán DVD y en el cine?

@ Beatriz Albiol Tortosa

Efectivamente, ambas versiones, tanto en DVD como en UMD se han retrasado. Estaban previstas inicialmente para enero, pero por problemas que desconocemos, Sony Pictures ha decidido posponer su lanzamiento hasta junio. Donde la película no hará su estreno es en las salas de cine, desde un principio se anunció que sólo aparecería en UMD y DVD. Así que ánimo, que ya queda menos para saber cómo suenan en español los personajes de *FF*.



"Advent Children" nos contará qué pasó con los protas de *FFVII* dos años después de concluir el juego.



Battlefield 2: Modern Combat es un gran juego de acción, especialmente Online.

Eligiendo un juego de acción

Voy a comprarme un juego y hay tres que me gustan: *Matrix: Path of Neo*, *Battlefield 2: Modern Combat* y *Star Wars: Battlefront 2*. ¿Cuál me recomendáis?

@ Gabriel Gracia Calatayud

A menos que seas un fan empedernido de la trilogía peliculera "Matrix", nosotros te recomendamos cualquiera de los otros. No obstante, has de tener en cuenta que para disfrutar al máximo de *Battlefield 2* necesitarás una conexión a Internet de banda ancha, porque donde *BF2* destaca y es realmente divertido es en el juego Online. También tiene un modo de misiones para un jugador, pero no resulta ni mucho menos tan entretenido. Si te van los jedis, los wookies, pilotar X-Wings y otros iconos galácticos entonces *Star Wars Battlefront 2* es tu juego, dado que esta segunda entrega recopila muchos más planetas, batallas y todos los personajes, escenarios y naves imaginables de las dos trilogías de "Star Wars". Seguro que ahora lo tienes mucho más claro...

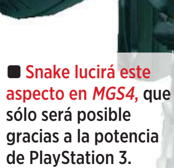
LA PREGUNTA DEL MILLÓN

¿Es el vídeo de *MGS 4* para PS3 en tiempo real?

Hola PlayManía. Me he quedado con la boca abierta tras ver el vídeo de *Metal Gear Solid 4* para PS3 y tengo una duda: ¿es en tiempo real o estaba grabado? ¿No os parece que Snake queda algo raro con ese bigote?

@ Luis Ortiz López

Medio mundo ha alucinado con la calidad de esas imágenes que mostraban un realismo que hasta ahora sólo se había visto en las secuencias generadas por ordenador. Y es que precisamente lo más impresionante del vídeo de *MGS4* es que era ien tiempo real! En otro vídeo publicado con posterioridad hemos visto cómo los programadores movían la cámara y modificaban los efectos de luz a su antojo. Esto da una idea del potencial gráfico de PS3. De hecho, el envejecimiento de Snake está pensado para mostrar la potencia de cálculo de la consola, ya que es más difícil generar un rostro con esos rasgos tan marcados. Como curiosidad, os diremos que el bigote está inspirado en el actor Lee Van Cleef y tiene los mismos polígonos que un soldado de *MGS2*.



Snake lucirá este aspecto en *MGS4*, que sólo será posible gracias a la potencia de PlayStation 3.



Wild Arms: Alter Code F está a la venta en USA, aunque es difícil que termine llegando a Europa. Una pena.

» PREGUNTAS CORTAS, RESPUESTAS BREVES



¿Cuándo *Naruto* en PS2 en España?

@ Álvaro Pérez Chaparro

Hay posibilidades de que Atari publique en España tres títulos este año.

¿Habrá secuela de *Legend of Dragoon*?

@ Sergi Casquero Mesa

Si después de tanto tiempo no se ha anunciado una secuela...

¿Existe algún juego de estrategia sin turnos para PSP?

@ Alejandro Bedmar Moreno

No por ahora. Tendrás que conformarte con alguno por turnos como *El Señor de los Anillos: Tactics.*

¿*FIFA Street 2* va a llegar a PSP?

@ Borja Nevado

Por si aún no lo has visto en nuestro reportaje, *FIFA Street 2* saldrá para PS2 y PSP y sólo tendrás que esperar hasta marzo.

Rol nostálgico

Hola playmaníacos. ¿Sabéis algo de las futuras entregas de *Wild Arms* y su aparición por aquí? ¿Hay alguna posibilidad de que salga *Wild Arms: Alter Code F*?

@ Álex Juárez Sánchez

Hace unos meses salió en EE.UU. *WA: Alter Code F*, una nueva versión de aquel primer *Wild Arms*, un juego mítico de PSone que caló muy hondo entre los usuarios por una atrayente historia y un desarrollo asequible que ayudó a muchos jugadores a iniciarse en el rol. *Alter Code F* no es un juego nuevo propiamente dicho, dado que el hilo argumental y el desarrollo son los mismos. Las mejoras están en el apartado gráfico, que pasa a ser totalmente en 3D, y en la fabulosa banda sonora, que suena mucho mejor. Por desgracia, es poco probable que ni esta versión ni *WA4* (recién salido en EE.UU.) lleguen a España, ya que por ahora no hay noticias de que nadie se anime a traerlos a nuestro país.

Esta vez, de PSP a PS2

Saludos PlayManía. Ha llegado a mis oídos que van a sacar *GTA: Liberty City Stories* de PSP para PS2. ¿Es cierto?

@ Pablo Bueno

Lo adelantamos el mes pasado en nuestras noticias y es verdad. Exactamente, si no hay cambio de planes, saldrá en primavera, aunque sin fecha concreta. Los únicos datos reales sobre esta nueva versión son que el desarrollo y la historia serán iguales a los de PSP, aunque suponemos que con unos gráficos mejorados. El resto de novedades está por ver... ¿quizá un modo Online para más jugadores? En breve esperamos poder deciros algo...

Sims PSP... algo diferente

Como me gustan *Los Sims 2* de PC, ¿me recomendáis el de PSP? He leído que es sobre misiones y no sé...

@ Manuel Mora Cuesta

El diseño de *Los Sims 2* para PSP es diferente al de las versiones en PC y PS2. En su adaptación para la portátil de Sony los desarrolladores han optado por un tipo de juego de aventuras en el que tienes que resolver una serie de misterios utilizando tu personaje para preguntar y conversar con otros "sims". Como ya te habrás imaginado, el planteamiento se aleja totalmente del modelo clásico donde empiezas creando una casa y controlas a un par de protagonistas. *Los Sims 2* para PSP mantienen la esencia y los rasgos más importantes que siempre han definido a la serie (cuidar de tu sim y de sus necesidades), pero desde una nueva perspectiva que añade un toque de originalidad al juego.

La versión portátil de *Los Sims 2* sólo conserva algunos rasgos del juego de PC.



¿Qué te parece el precio de los juegos de PSP?

Hay opiniones para todos los gusto... y algunas muy curiosas. Eso sí, en general os parecen caros...

Mucho más caros de lo debido.

Buturuga Lucia (e-mail)

"El precio de los juegos de PSP es una verdadera salvajada. Deberían ser más baratos, porque PSP es una consola más pequeña que PS2, igual que los discos, y por lo tanto deberían valer menos".

Valen lo que se merecen.

Borja Nevado (Madrid)

Hola amigos de la nueva era. Los precios de PSP no son caros, ya que Sony es una de las mejores marcas del mercado. La economía no está como para derrochar dinero pero... ¡Quién algo quiere, algo le cuesta!

Jugar con PSP sale caro.

Sergio Pérez (e-mail)

"Pese a la calidad de PSP, gráficos, opciones... me siguen pareciendo bastante caros, porque únicamente 5€ menos que los de la PS2... Además, hay que incluir el precio de la consola y todos los accesorios que se necesitan para que permanezca en buen estado...".

Asequibles por la calidad de PSP.

Rubén Reyes Paris (e-mail)

"Yo creo que si compras una consola de calidad como PSP, los juegos tendrán que estar al nivel esa consola, por lo tanto no es tanto sacrificio gastarte unos ahorrillos en un buen juego. Además, los precios de los juegos son iguales o incluso más baratos que los de PS2".

Deberían rebajar los precios.

Javier Campo Carrillo (e-mail)

"Los juegos de PSP son un poco caros para una consola portátil. Deberían costar menos de 40€. Porque si quieres comprarte la PSP y dos juegos se te pone la cosa en 350€ y es mucho dinero".

¿Para cuándo los Platinum?

Suyin (e-mail)

"Creo que los precios de los juegos de PSP son algo caros y deberían poner una serie Platinum YA".

EL TEMA DEL MES QUE VIENE ES:

¿Cuál crees que sería el precio justo de PS3?

@ Manda tus e-Mail a **consultorio.playmania@hobbypress.es** **indicando en el asunto "Opinión".** Y no te olvides de incluir **una foto** tuya.

"Pressing catch" en PS2

Hola playmaníacos. Quería saber si va a salir algún juego de lucha libre, porque ya tengo el *Smackdown! HCP, WWE SmackDown! Vs. RAW* y *WWE SmackDown! Vs. RAW 2006*.

@ Mihail Amoli

El deporte/espectáculo del "pressing catch" no cuenta con ningún lanzamiento a la vista en los próximos meses. Como ya tienes los títulos más destacables del catálogo, no estaría mal que probaras alguna alternativa de temática similar mientras esperas a que llegue algo nuevo. El primero de los que te recomendamos es *Rumble Roses*, un juego de lucha libre entre chicas de muy buen ver que está causando verdadero furor por su originalidad entre aficionados... y aficionadas. El otro es *Def Jam: Fight For New York,* donde podrás utilizar la lucha libre en las reyertas para convertirte en el rey del hip-hop en los suburbios de New York.

■ *Rumble Roses* es un vistoso juego de wrestling en el que encontrarás un amplio elenco de bellas luchadoras.

¿Para cuándo PS3?

¿Cuándo sale PlayStation 3 a la venta en España?

@ Miguel Ángel Moreno Fuentes

Nos da en la nariz que hasta que no se produzca un anuncio oficial con la fecha de lanzamiento de PS3, ésta va a ser una de las preguntas más frecuentes durante el próximo trimestre...

El mes pasado os decíamos que en el CES de Las Vegas era posible que se diera una fecha definitiva, pero no se produjo ningún anuncio. Los últimos rumores apuntan a febrero de 2007 en Europa, aunque habrá que esperar al Destination PlayStation, una conferencia que empezará el 27 de febrero en Miami, para conseguir datos definitivos. Es probable que sea allí donde PS3 haga su debut oficial. A esperar tocan...

Un nuevo *Virtua Fighter*

Hola playmaníacos. Me encantan los juegos de lucha, especialmente los *Virtua Fighter*. ¿Para cuándo una nueva entrega de esta saga en PS2?

@ Guillermo Benítez Campo

En la presentación de Sega durante el pasado E3 se mostró un vídeo sobre los juegos de "nueva generación" entre los que figuraba *Virtua Fighter 5,* que actualmente se está programando en formato de máquina recreativa. Ese vídeo y el nivel de realismo que se muestra en las últimas imágenes publicadas presagian que sólo una consola de próxima generación como PS3 podría mover ese despliegue gráfico. Por lo tanto, todo indica que no habrá más *VF* en PS2...



■ *Virtua Fighter 5* debutará primero en recreativa... ¿lo veremos en PS3?

PROBLEMAS TÉCNICOS

Virtua Tennis a trompicones

Cuando juego al *Virtua Tennis* de PSP a través del modo Wi-Fi con un amigo los tenistas no responden del todo bien. ¿Qué puede pasar?

@ Miquel Juan de Palma

En el modo multijugador inalámbrico (ad-hoc), es necesario que ambas consolas tengan la misma configuración de red para que no haya problemas de comunicación (tirones). Fijaos que tenéis seleccionado el mismo canal y que no hay ningún obstáculo entre las PSP. En ocasiones también influye el lugar donde estéis situados, porque a lo mejor hay interferencias con otros aparatos.

Convertir vídeo en PSP

Me acabo de comprar el GigaPack de PSP y quiero pasar unos vídeos al formato MPEG-4 o AVC. He intentado descargarme PSP Video 9, pero me da un error. ¿Podéis recomendarme otro programa para pasar los videos?

@ Carlos Castelló Santafé

No deberías tener problemas en bajártelo desde www.pspvideo9.com/. Si no puedes es que tienes algo en el PC que impide que puedas descargarlo (un cortafuegos). Pide a un amigo que lo descargue por ti o prueba con otro programa como Nero (http://www.nero.com/), aunque es de pago.

■ Ciertos programas comerciales también te permitirán convertir tus vídeos favoritos.

Acceso lento a Internet

Hola playmaníacos. ¿Es normal que el navegador de PSP vaya lento? Es que una página tarda en cargar casi 2 minutos...

@ José Antonio Pérez Cano

El navegador de PSP no es tan completo como los que encontramos en el PC, pero carga las páginas con bastante rapidez. Dos minutos es muchísimo tiempo para cargar una página. Accede a una página que sepas que siempre carga a toda pastilla, como www.google.es y si ves que el acceso es lento revisa la conexión inalámbrica con el dispositivo que utilizas para conectar a Internet (enrutador, punto de acceso...). Comprueba que la señal de cobertura es suficiente y que estés utilizando el mismo canal de transmisión en tu PSP.

» PREGUNTAS CORTAS, RESPUESTAS BREVES

¿Van a sacar algún juego de "One Piece" para PSP?

@ Santiago Díaz Hurtado

En 2004 Bandai anunció un juego de "One Piece". Por ahora no hay fecha de salida.

¿Hay algún juego de coches en el que se pueda conducir un Seat León?

@ Francisco Carpintero Niza

El único Seat que disponible en un juego de PS2 es el modelo Ibiza Cupra que sale en *GT4*.

¿Cuándo llegará el juego de rol *Grandia III* a España?

@ Manuel López Molina

Por ahora no hay fecha para *Grandia III*.

¿Qué se sabe de *Killzone 2*?

@ Miguel Díaz Martín

Será uno de los títulos para PS3 aunque no se sabe cuándo saldrá.

¿Para cuándo una Memory Stick de 2 GB?

@ Imanol Montoya Meñaka

Las de Sony ya están a la venta en España, y cuestan 175 euros...

¿Se podrá jugar en PS3 a juegos de PS2?

@ Jesús Rabadán

En el pasado E3 dijeron que sí, e incluso también a los de PSone.

PÁGINA DE PUBLICIDAD

Escríbenos tus cartas a Hobby Press S.A. **PlayManía**.
C/ Los Vascos 17. 28040 Madrid, indicando en el sobre "**Guía de Compras**".
@ Manda tus e-mails a **playmania@hobbypress.es**

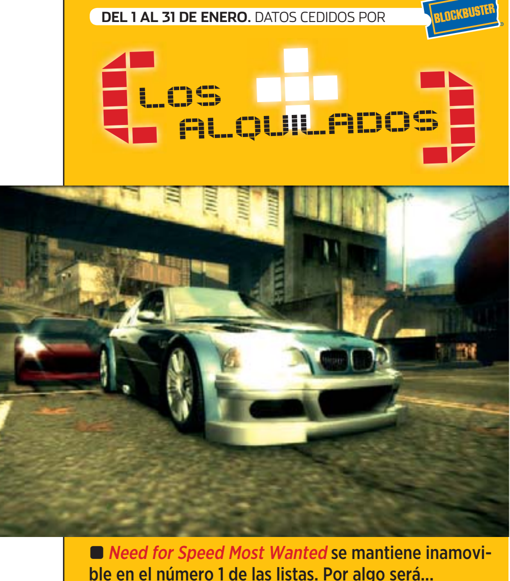
¡MÁS DE 150 JUEGOS ANALIZADOS Y PUNTUADOS!

Los mejores juegos para tu PlayStation

Toda la información que necesitas para acertar siempre en tus compras.

DEL 1 AL 31 DE ENERO. DATOS CEDIDOS POR BLOCKBUSTER

LOS + ALQUILADOS



■ *Need for Speed Most Wanted* se mantiene inamovible en el número 1 de las listas. Por algo será...

1. NFS Most Wanted (=)
2. Pro Evolution Soccer 5 (↑)
3. Resident Evil 4 (↑)
4. Matrix: Path of Neo (↓)
5. DBZ Budokai Tenkaichi (↑)
6. Gun (N)
7. POP Las Dos Coronas (N)
8. Los Sims 2 (=)
9. NBA Live 06 (N)
10. Las Crónicas de Narnia (↓)



■ *Gun* entra fuerte. Señal de que se empieza a descubrir su calidad.

AVENTURAS



BATMAN BEGINS — ¡Precio especial!
» EA GAMES » 19,95 € » 1 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
En la mejor aventura de Batman el sigilo es fundamental para avanzar. Un fiel adaptación de la peli... y con batmóvil. NOTA **80**

EL PADRINO — ¡Nuevo!
» EA GAMES » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una perfecta recreación de la película, que nos convierte en un mafioso al servicio de la "Familia", estilo *GTA*. NOTA **89**

FAHRENHEIT
» ATARI » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una aventura gráfica original y de absorbente desarrollo que te atrapará gracias a su puesta en escena y argumento. NOTA **85**

GOD OF WAR — ¡Precio especial!
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Combina magistralmente acción, plataformas y puzzles. Atrapa por su apartado técnico e irresistible jugabilidad. NOTA **95**

GTA: SAN ANDREAS — ¡Precio especial!
» ROCKSTAR » 29,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Conviértete en un matón a sueldo y cumple todo tipo de misiones en el juego más largo y completo de PS2. NOTA **97**

GUN
» ACTIVISION » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una sensacional aventura ambientada en el Oeste en la que deberemos cumplir todo tipo de misiones a pie o a caballo. NOTA **90**

HARRY POTTER Y EL CÁLIZ DE FUEGO
» EA GAMES » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Harry y sus amigos se enfrentan a una aventura con menos puzzles y más acción que las anteriores. Muy simple. NOTA **81**

HITMAN: CONTRACTS — ¡Precio especial!
» EIDOS » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » 16 AÑOS
Misiones de asesino a sueldo que podemos cumplir con enorme libertad. Un gran juego de acción y sigilo. NOTA **84**

JAMES BOND 007: DESDE RUSIA CON AMOR
» EA GAMES » 59,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una mezcla de disparos y conducción con todo el glamour de las películas de Bond y con un desarrollo muy divertido. NOTA **81**

MARC ECKO'S GETTING UP — ¡Nuevo!
» ATARI » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Acción, plataformas y graffitis, en una aventura original que encantará a los amantes de la cultura hip hop. NOTA **86**

LAS CRÓNICAS DE NARNIA
» BUENA VISTA » 59,95 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una aventura variada y original en la que dos jugadores pueden cooperar. Está fielmente basada en la película. NOTA **80**

METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER — ¡Precio especial!
» KONAMI » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Supervivencia y sigilo se dan la mano en una aventura que engancha por su sorprendente desarrollo y geniales gráficos. NOTA **95**



ONIMUSHA 3 — ¡Precio especial!
» CAPCOM » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Aventura y acción en un desarrollo frenético que nos lleva del París actual al Japón feudal acabando con monstruos. NOTA **89**

ONIMUSHA DAWN OF DREAMS — ¡Nuevo!
» CAPCOM » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Acaba con hordas de demonios en el Japón feudal, manejando a varios personajes, explorando, resolviendo puzzles... NOTA **89**

PRINCE OF PERSIA: LAS DOS CORONAS
» UBISOFT » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
La mejor aventura del príncipe. Una absorbente combinación de acción, puzzles, plataformas y sigilo. Genial. NOTA **92**

PSI - OPS: THE MINDGATE CONSPIRACY
» MIDWAY » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Los poderes mentales del protagonista garantizan una aventura original, variada y llena de acción y sorpresas. NOTA **86**

SHADOW OF THE COLOSSUS
» SONY » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una originalísima aventura en la que nuestro objetivo es localizar a enormes colosos y encontrar su punto débil. NOTA **92**

SPLINTER CELL: CHAOS THEORY — ¡Precio especial!
» UBISOFT » 29,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Infiltración y sigilo tratados desde un punto de vista muy realista. Ideal para espías capaces de actuar con sangre fría. NOTA **89**

TRUE CRIME: NEW YORK CITY
» ACTIVISION » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Ejerce de poli (bueno o malo) en las calles de Nueva York y demuestra tu habilidad disparando, peleando y conduciendo. NOTA **90**

TERROR

COLD FEAR — ¡Precio especial!
» UBISOFT » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Terror en medio del océano. Bien ambientado y con un desarrollo que atrapa gracias a su mezcla de puzzles y acción. NOTA **81**

OBSCURE
» MC2 » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Aventura de terror que atrapa con su divertido desarrollo y agobiante ambientación. Y se puede jugar a dobles. NOTA **81**

PROJECT ZERO 3 — ¡Nuevo!
» TECMO » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Con una cámara de fotos debemos acabar con fantasmas terroríficos. En la línea de las pelis de terror japonesas. NOTA **91**

RESIDENT EVIL 4
» CAPCOM » 63,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Mucha acción para una aventura plagada de situaciones sorprendentes e inolvidables. Espectacular y divertido. NOTA **95**

THE SUFFERING 2: LOS LAZOS QUE NOS UNEN
» MIDWAY » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Acción y terror en una agobiante aventura en la que tendremos que despachar a todo tipo de seres de ultratumba. NOTA **82**



3 razones para tener...

Play ¡EL JUEGO DEL MES!

El Padrino

1. IDÉNTICO A LA PELI. Las misiones se basan en la trama y aparecen sus personajes muy bien recreados.

2. LA ACCIÓN MÁS VIBRANTE. Los más duros matones nos lo ponen difícil y nos libramos de ellos a golpes a o tiros con un gran control.

3. LA FAMILIA TE NECESITA. Ayuda a ampliar el imperio criminal de los Corleone, destruyendo a las otras bandas que dominan Nueva York.

DEPORTIVOS



FIFA 06
» EA SPORTS » 44,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Gran juego de fútbol, tanto por opciones, competiciones, ligas y jugadores reales, como por su sistema de control. NOTA 93

FIFA STREET — ¡Precio especial!
» EA SPORTS » 22,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Fútbol callejero con un control muy asequible, espectaculares jugadas y jugadores reales, aunque con pocas opciones. NOTA 84



FIGHT NIGHT ROUND 2
» EA SPORTS » 63,95 € » 1-2 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS
Combates de boxeo dinámicos y espectaculares, con 36 púgiles reales y un control y calidad gráfica excelentes. NOTA 85



MANAGER DE LIGA 2006
» CODEMASTERS » 44,95 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS
Conviértete en el manager de tu club preferido: ficha jugadores, crea estrategias... No tiene la licencia de los clubes. NOTA 74



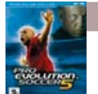
NBA 2K6
» 2K GAMES » 49,95 € » 1-4 JUGADORES » INGLÉS » +3 AÑOS
Basket muy completo y sencillo de jugar, con un gran apartado técnico y muchos modos de juego. Y actualizado. NOTA 90



NBA LIVE 06
» EA SPORTS » 63,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
La temporada actual de la NBA trasladada a PS2 con gran realismo, excelente control y muchas opciones. NOTA 91



NBA STREET VOL. 3
» EA BIG » 63,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Basket callejero de dos contra dos que resulta tan espectacular como divertido y fácil de controlar. NOTA 88



PRO EVOLUTION SOCCER 5
» KONAMI » 62,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un sistema de control exigente, pero de resultados muy realistas: parece fútbol de verdad. Y tiene la liga española. NOTA 94



ROLAND GARROS 2005 — ¡Precio especial!
» NAMCO » 29,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
16 tenistas reales y la licencia del Roland Garros para un juego de tenis realista, vistoso y muy divertido. NOTA 83

SSX 3 — ¡Precio especial!
» EA BIG » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Snowboard espectacular y muy divertido, que sólo está superado por su secuela. Claro, que éste es más barato... NOTA 80



SSX ON TOUR
» EA BIG » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Snowboard jugable y espectacular que pone a prueba tu habilidad para las acrobacias. No te vas a aburrir con él. NOTA 84

TIGER WOODS PGA TOUR 06
» EA GAMES » 59,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
El mejor simulador de golf, tanto por realismo como fidelidad de control y espectacularidad. Si te gusta este deporte... NOTA 86



TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND
» ACTIVISION » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
La mejor saga de skate regresa con un juego que combina las acrobacias en monopatín y bici, con la aventura. NOTA 90



TONY HAWK'S UNDERGROUND 2 — ¡Precio especial!
» ACTIVISION » 29,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un desarrollo mezcla de aventura y acrobacias, pero menos completo que *American Wasteland*. Eso sí, es más barato. NOTA 88



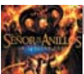
TOP SPIN — ¡Precio especial!
» 2K GAMES » 29,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Genial en su apartado técnico y a la hora de jugar. Tiene modo Online y un precio irresistible. ¿Te gusta el tenis? NOTA 84



TORINO 2006 WINTER OLYMPICS — ¡Nuevo!
» 2K GAMES » 49,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Una recreación muy simple de los juegos olímpicos de invierno. Diviértete un rato, pero tiene pocas opciones. NOTA 72



ROL



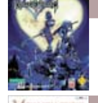
ESDLA: LA TERCERA EDAD — ¡Precio especial!
» EA GAMES » 22,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Combates por turnos con el sabor de la Tierra Media. No es el mejor juego de rol, pero su ambientación te atrapará. NOTA 78



FINAL FANTASY X — ¡Precio especial!
» SQUARE-ENIX » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Te atrapará sin remisión en su absorbente trama, sus bellos escenarios... y su precio. Los combates son por turnos. NOTA 95

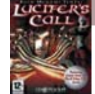


FINAL FANTASY X-2 — ¡Precio especial!
» SQUARE-ENIX » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Igual que *Final Fantasy X*, pero con una trama más ligera y un desarrollo y sistema de juego menos complejo. NOTA 91



KINGDOM HEARTS — ¡Precio especial!
» SQUARE-ENIX » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un juego de rol de acción con un desarrollo muy dinámico, plagado de sorpresas y de divertidas situaciones. NOTA 93

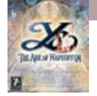
MAGNA CARTA — ¡Nuevo!
» DIGITAL BROS » 49,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS
Espectaculares y originales combates por turnos, para un juego de rol atractivo y complejo... aunque está en inglés. NOTA 81



SHIN MEGAMI TENSEI LUCIFER'S CALL
» UBISOFT » 44,95 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS
Estética manga y ambientación sobrenatural. Podrás reclutar a 100 demonios para unos completos combates por turnos. NOTA 85



SUIKODEN TACTICS — ¡Nuevo!
» KONAMI » 49,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS
Rol que sólo se basa en sus combates, casi guerras, en las que desplazamos a nuestras unidades por un tablero. NOTA 73



YS: THE ARK OF NAPISHTIM — ¡Precio especial!
» KONAMI » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un buen juego de rol de acción que combina con equilibrio la exploración, los combates y las mejoras de los héroes. NOTA 76

DEL 1 AL 31 DE ENERO. DATOS CEDIDOS POR GAME



LOS + VENDIDOS

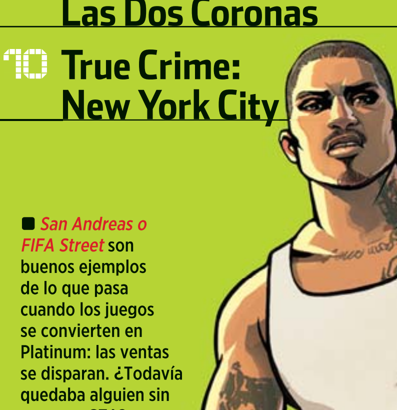


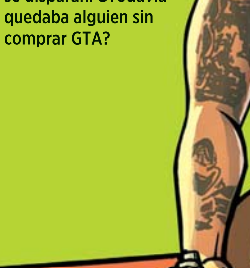




■ *Need for Speed Most Wanted*: las persecuciones, el tuning y la velocidad siguen siendo vuestros favoritos.

1. NFS Most Wanted (=)
2. Pro Evolution Soccer 5 (=)
3. GTA San Andreas (N)
4. EyeToy: Play 3 (↓)
5. FIFA Street (↑)
6. FIFA 06 (↓)
7. Call of Duty: Big Red One (↑)
8. Las Crónicas de Narnia (N)
9. Prince of Persia: Las Dos Coronas (↓)
10. True Crime: New York City (↓)





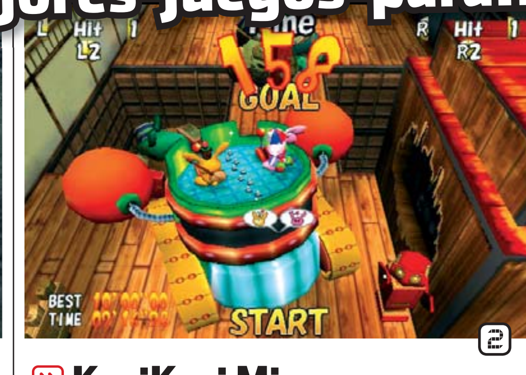




■ *San Andreas* o *FIFA Street* son buenos ejemplos de lo que pasa cuando los juegos se convierten en Platinum: las ventas se disparan. ¿Todavía quedaba alguien sin comprar GTA?

Los 4 mejores juegos para...



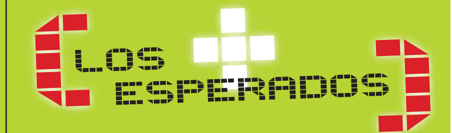


1 **The Warriors.** Ir por las calles pegando a los malos puede ser muy divertido, pero nunca tanto como cuando lo haces con un colega.

2 **KuriKuri Mix.** Esto sí es compartir diversión: los dos conejitos protagonistas deben cooperar para superar las trampas de los escenarios.

PARA AYUDARNOS A CONFECCIONAR ESTA LISTA, MÁNDANOS UN CORREO A LA DIRECCIÓN: **playmania@hobbypress.es**





LOS + ESPERADOS

1 Final Fantasy XII
» SQUARE ENIX » 2007

Pues por mucho que lo pidáis, *FFXII* no se pondrá a la venta en nuestro país hasta 2007...



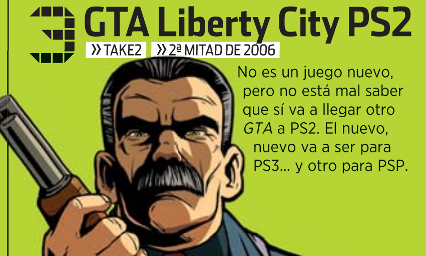
2 Dragon Quest
» SQUARE ENIX » ABRIL

A la octava va la vencida y por fin llega un *Dragon Quest* a Europa. ¡Ya queda poco!



3 GTA Liberty City PS2
» TAKE2 » 2ª MITAD DE 2006

No es un juego nuevo, pero no está mal saber que sí va a llegar otro *GTA* a PS2. El nuevo, nuevo va a ser para PS3... y otro para PSP.



VELOCIDAD

BURNOUT 3: TAKEDOWN — ¡Precio especial!
» EA GAMES » 24,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Velocísimo arcade de carreras en el que debemos provocar espectaculares accidentes. Trepidante y espectacular. NOTA 90

BURNOUT REVENGE
» EA GAMES » 59,95 € » 1-6 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Más carreras callejeras con tráfico, en las que los coches y la increíble sensación de velocidad siguen siendo sus bazas. NOTA 92

COLIN MCRAE RALLY 2005 — ¡Precio especial!
» CODEMASTERS » 29,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Exquisito control, coches reales y buenos gráficos para un realista simular de rally. Transmite excelentes sensaciones. NOTA 89

CRASH TAG TEAM RACING
» VIVENDI » 44,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Diversión sencilla y humor para una curiosa mezcla de plataformas y desenfrenadas y alocadas carreras. NOTA 77

ENTHUSIA: PROFESSIONAL RACING
» KONAMI » 62,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Ofrece un gran realismo a la hora de conducir, lo que es a la vez su gran virtud y su defecto, ya que es muy exigente. NOTA 80

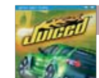
FLATOUT — ¡Precio especial!
» EMPIRE » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Arcade de carreras en el que es tan importante destrozar a los rivales como llegar a la meta. Espectacular y salvaje. NOTA 70



FORMULA ONE 05 — ¡Precio especial!
» SONY » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Tiene la licencia de la temporada 2005, resulta muy divertido, realista y espectacular. Para fans de la Fórmula 1. NOTA 89



GRAN TURISMO 4 — ¡Precio especial!
» SONY » 29,95 € » 1-6 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Más de 700 coches reales de todos los tipos para que puedas competir durante meses en espectaculares carreras. NOTA 94



JAK X
» SONY » 49,95 € » 1-6 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un arcade de carreras con mucho humor en el que debemos acabar con los rivales. Divertido jugando con amigos. NOTA 75

JUICED — ¡Precio especial!
» THQ » 29,95 € » 1-12 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Tunea más de 50 coches reales con un sinfín de piezas y gánate el respeto de tus rivales en todo tipo de carreras. NOTA 82



KAIDO RACERS — ¡Precio especial!
» KONAMI » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

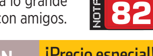
Coches reales, carreras nocturnas y tuning. Lo más original es su exigente sistema de control basado en el derrape. NOTA 70

L.A. RUSH
» MIDWAY » 46,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Vibrantes carreras en Los Ángeles en las que hay que ganar a toda costa. Es espectacular, pero le faltan opciones. NOTA 79

MASHED XXL — ¡Precio especial!
» EMPIRE » 29,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un trepidante arcade de carreras que divierte a lo grande jugando 4 a la vez. Ideal si te gusta competir con amigos. NOTA 82



MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION — ¡Precio especial!
» ROCKSTAR » 29,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Carreras nocturnas por tres ciudades, con libertad de movimientos, coches reales, motos y opciones de tuning. NOTA 90

MOTO GP 4 — ¡Precio especial!
» NAMCO » 29,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Pilotos, escuderías y circuitos reales de las tres cilindradas del mundial de motociclismo. El mejor juego de motos. NOTA 88

NFS: MOST WANTED
» EA GAMES » 63,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Carreras por la ciudad en las que el tuning y las persecuciones de la poli son protagonistas. A veces se ralentiza. NOTA 90

NFS: UNDERGROUND 2 — ¡Precio especial!
» EA GAMES » 22,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Carreras de coches reales por la ciudad, con mucha libertad de acción y opciones de tuning. Espectacular y divertido. NOTA 91

S.C.A.R. (SQUADRA CORSE ALFA ROMEO)
» PLANETA » 44,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Simulador con interesantes ideas y todo el encanto de Alfa Romeo. Ofrece conducción exigente y un buen precio. NOTA 75



THE SIMPSONS: HIT AND RUN — ¡Precio especial!
» VIVENDI » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Una especie de *GTA* a lo Simpson, donde hay que ir cumpliendo misiones a pie o en coche. Muy divertido. NOTA 83

TOCA RACE DRIVER 3
» CODEMASTERS » 59,95 € » 1-8 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un simulador de velocidad completísimo (deportivos, rally, camiones, monoplazas...) intenso y muy recomendable. NOTA 94

WRC EVOLVED
» SONY » 49,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

El juego oficial del mundial de rallys tiene un control poco realista, pero resulta divertido y es muy completo. NOTA 87



SIMULACIÓN

LOS SIMS 2
» EA GAMES » 63,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

El mejor simulador social vuelve a su orígenes. Crea tu propio Sim y vive con él una vida virtual. Absorbente. NOTA 80



LOS URBZ: SIMS EN LA CIUDAD — ¡Precio especial!
» EA GAMES » 22,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Convierte a tu Sim en el personaje más famosos de la ciudad, vistiendo a la última, trabajando, cumpliendo objetivos... NOTA 83

PLAYBOY THE MANSION — ¡Precio especial!
» UBISOFT » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Conviértete en el creador del imperio Playboy: edita la revista, organiza fiestas, fotografía a las chicas... Picante, aunque simple. NOTA 68





¡compartir la diversión!

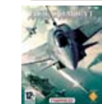




Worms 4. En estas estratégicas batallas rebosantes de humor podemos jugar tanto contra un amigo como haciendo equipo con él. Para partirse de risa.

Pro Evolution Soccer 5. Y no podía faltar un clásico de las partidas compartidas. Nos vale cualquier deportivo, por éste es el mejor para estos menesteres.

SHOOT'EM UP



ACE COMBAT: JEFE DE ESCUADRÓN — ¡Precio especial!
NAMCO » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un simulador de vuelo espectacular, con aviones reales enfrentados en trepidantes combates y variadas misiones. NOTA 82

AREA 51
MIDWAY » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Infíltrate en una base militar y acaba con una amenaza alienígena en combates intensos y absorbente desarrollo. NOTA 86



BATTLEFIELD 2: MODERN COMBAT
EA GAMES » 59,95 € » 1-24 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Lucha en una guerra ficticia de hasta 24 jugadores Online. Hay varios tipos de soldados, vehículos, armas reales... NOTA 84



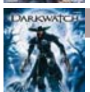
BLACK — ¡Nuevo!
EA GAMES » 63,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un shooter técnicamente alucinante en el que prima la acción más trepidante. ¿Lo malo? Que no sea más largo. NOTA 94



CALL OF DUTY 2 BIG RED ONE
ACTIVISION » 59,95 € » 1-16 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una genial recreación de la II Guerra Mundial que te hará vibrar en sus emocionantes combates. De lo mejor de PS2. NOTA 94



CALL OF DUTY: FINEST HOUR — ¡Precio especial!
ACTIVISION » 29,95 € » 1-16 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Shooter que te traslada a las mejores batallas de la II Guerra Mundial. Está superado por su secuela. NOTA 87



DARKWATCH
UBI SOFT » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Acción en un salvaje Oeste invadido por monstruos. Es algo monótono, pero no cansa gracias a sus vibrantes tiroteos. NOTA 84



DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN
NOVALOGIC » 49,95 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Inspirado en la peli, recrea la intervención del ejército norteamericano en Somalia. Gran ambientación y muy jugable. NOTA 82



HEROES OF THE PACIFIC
CODEMASTERS » 49,95 € » 1-8 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Batallas aéreas de la II Guerra Mundial. Gran cantidad de aviones reales, un buen control y modo Online. NOTA 82



KILLZONE — ¡Precio especial!
SONY » 19,95 € » 1-12 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Emocionante shooter que se puede disfrutar solo u Online y que resulta muy divertido y espectacular. NOTA 88



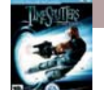
MEDAL OF HONOR: EUROPEAN ASSAULT
EA GAMES » 63,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un shooter con toques estratégicos en la II Guerra Mundial. Realista y muy bien ambientado. El mejor de la saga. NOTA 89



MEDAL OF HONOR: FRONTLINE — ¡Precio especial!
EA GAMES » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
También ambientado en II Guerra Mundial, este shooter es trepidante, pero ha sido superado por *European Assault*... NOTA 86



PROJECT SNOWBLIND — ¡Precio especial!
EIDOS » 29,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un soldado con poderes y armas futuristas protagoniza un shooter corto pero con un potente modo Online. NOTA 82



TIMESPLITTERS: FUTURO PERFECTO — ¡Precio especial!
EA GAMES » 19,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un shooter imprescindible, tanto por su modo Historia como por sus opciones Multijugador y Online. NOTA 91



XIII — ¡Precio especial!
UBI SOFT » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un shooter con aire de cómic que sorprenden por su estética y por su variado y divertido desarrollo. Muy original. NOTA 82

LUCHA

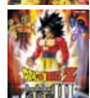




DEF JAM: FIGHT FOR NY
EA GAMES » 63,95 € » 1-4 JUGADORES » INGLÉS » +18 AÑOS
Famosos raperos americanos se enfrentan en combates callejeros usando desde artes marciales a boxeo. Espectacular. NOTA 79



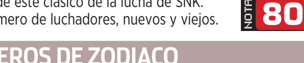
DRAGON BALL Z BUDOKAI TENKAICHI
BANDAI » 64,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Más de 60 personajes del universo Bola de Dragón en un juego de lucha espectacular y clavadito a la serie. NOTA 89

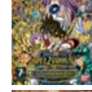


DRAGON BALL Z: BUDOKAI III — ¡Precio especial!
BANDAI » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una fiel recreación de la serie televisiva. Sólo *Tenkaichi* le supera, aunque es el doble de caro. NOTA 86



KING OF FIGHTERS: MAXIMUM IMPACT
IGNITION » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Adaptación a las 3D de este clásico de la lucha de SNK. Presenta un buen número de luchadores, nuevos y viejos. NOTA 80





LOS CABALLEROS DE ZODIACO
BANDAI » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Retrata con acierto la inolvidable serie de televisión, aunque se hacer corto a pesar de tener 24 luchadores. NOTA 79



SOUL CALIBUR III
NAMCO » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Largo, divertido, asequible y, sobre todo, muy, muy espectacular. Es de lo mejor del género en todos los aspectos. NOTA 95

TEKKEN 5 — ¡Precio especial!
NAMCO » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
El rey de los arcades de lucha vuelve con su entrega más completa y su alucinante y complejo sistema de control. NOTA 95



VIRTUA FIGHTER 4 + CONTROLLER — ¡Precio especial!
SEGA » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un clásico de la lucha y un gran rival de *Tekken*. Ofrece un estilo de lucha realista, muchos personajes y modos de juego. NOTA 90



WWE SMACKDOWN! VS. RAW 2006
THQ » 49,95 € » 1-6 JUGADORES » INGLÉS » +16 AÑOS
El mejor arcade de lucha libre que puedes encontrar en PS2. Es divertido, jugable y muy espectacular. NOTA 87

PARA AYUDARNOS A CONFECCIONAR ESTA LISTA, MÁNDANOS TUS FAVORITOS A LA DIRECCIÓN: **playmania@hobbypress.es**





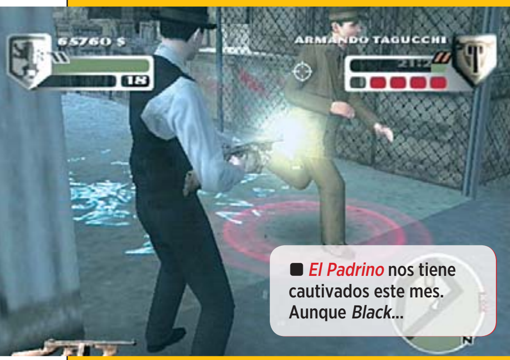
Resident Evil 4 ha tenido un aluvión de votos que le colocan como vuestro juego favorito de la temporada.

1. Resident Evil 4 (sube)
2. Metal Gear Solid 3 (igual)
3. GTA San Andreas (baja)
4. True Crime: NY City (N)
5. Tekken 5 (baja)
6. Prince of Persia Las Dos Coronas (sube)
7. FIFA 2006 (sube)
8. Gran Turismo 4 (baja)
9. Pro Evolution Soccer 5 (baja)
10. Call of Duty: B.R.O (N)



True Crime New York City ha entrado fuerte en vuestras lista.

ESTAMOS JUGANDO A...



■ *El Padrino* nos tiene cautivados este mes. Aunque *Black*...



1. El Padrino (N)
2. TOCA Race Driver 3 (↑)
3. Black (N)
4. Kingdom Hearts 2 (↑)
5. SW Battlefront II (↑)
6. Call of Duty 2: Big Red One (↓)
7. Shadow of the Colossus (↓)
8. Pro Evolution Soccer 5 (↓)
9. Onimusha: Dawn of Dreams (N)
10. Project Zero 3 (N)



■ El nuevo *Onimusha* nos ha sorprendido. Es una secuela con muchas novedades.

ACCIÓN





CASTLEVANIA: CURSE OF DARKNESS ¡Nuevo!
» KONAMI » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un entretenido juego de acción ambientado en góticos escenarios y con Drácula como enemigo.
NOTA 79

CHAMPIONS: RETURN TO ARMS
» UBISOFT » 59,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un universo de fantasía para recorrer solos o con tres amigos más y combatiendo contra todo tipo de criaturas.
NOTA 82

CONFLICT: GLOBAL STORM
» EIDOS » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Acción táctica al mando de cuatro soldados enfrentados a misiones antiterroristas. Divertido y con buen control.
NOTA 85

DESTROY ALL HUMANS!
» THQ » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Eres un alien que debe conquistar la Tierra usando todo tipo de artilugios, ovni incluido. Humor negro y diversión.
NOTA 84

DEVIL MAY CRY 3 ¡Precio especial!
» CAPCOM » 22,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un derroche de acción y espectacularidad manejando a un cazademonios con mucho carisma. De lo mejor de PS2.
NOTA 93



DYNASTY WARRIORS 5
» KOEI » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS
Combates multitudinarios en la China feudal. Acción desbordante, algo de estrategia y buena ambientación.
NOTA 80

ESDLA: EL RETORNO DEL REY ¡Precio especial!
» EA GAMES » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Todo el encanto de "El Señor de los Anillos" en un juego en el que debemos deshacernos de miles de enemigos.
NOTA 85



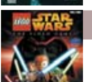
GENJI: DAWN OF THE SAMURAI
» SONY » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Acción y aventura manejando a dos héroes en el Japón medieval. Técnicamente genial, aunque corto.
NOTA 85



HULK: ULTIMATE DESTRUCTION
» VIVENDI » 44,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Todo el poder de Hulk en un juego de acción espectacular en el que todo es pegar y destruir. Divertido y largo.
NOTA 84



KING KONG
» UBI SOFT » 64,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Acción de la buena en primera y tercera persona. Poco variado y algo corto, pero con el encanto de King Kong.
NOTA 80



LEGO STAR WARS ¡Precio especial!
» EIDOS » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Acción y aventura basada en los mejores momentos de Star Wars y construida con piezas de Lego. Muy divertido.
NOTA 83



MATRIX: PATH OF NEO ¡Precio especial!
» ATARI » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Acción a lo "Matrix" en un juego en el que controlamos a Neo. Fiel a las pelis y espectacular, aunque con fallitos.
NOTA 82

MERCENARIOS: EL ARTE DE LA DESTRUCCIÓN ¡Precio especial!
» LUCASARTS » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Elige entre tres mercenarios y cumple misiones con libertad para los distintos bandos de una guerra. Divertido y variado.
NOTA 85

METAL SLUG 4 ¡Precio especial!
» PLAYMORE » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS
Clásico arcade en 2D en el que además de disparar a todo lo que salga en pantalla podemos pilotar varios artefactos.
NOTA 79

MORTAL KOMBAT: SHAOLIN MONKS
» MIDWAY » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Acción, aventura y mucho gore. Pese a sus fallos técnicos es muy divertido, especialmente repartiendo leña a dobles.
NOTA 80

SNIPER ELITE
» MICROIDS » 49,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Acción bélica en la II Guerra Mundial, pero en este caso eres un francotirador y el sigilo y la puntería son la clave.
NOTA 81

SOCOM II: U.S. NAVY SEALS ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Lleva a tu comando a la victoria en el mejor juego de acción táctica de PS2, con un modo Online genial.
NOTA 93

SPIDER-MAN 2 ¡Precio especial!
» ACTIVISION » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Fiel recreación de la peli que nos permite recorrer libremente la ciudad disfrutando de los poderes de Spider-Man.
NOTA 86

STAR WARS: BATTLEFRONT ¡Precio especial!
» LUCASARTS » 29,95 € » 1-16 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Podemos elegir a cualquier unidad de los ejércitos Star Wars para lanzarnos a trepidantes batallas, solos u Online.
NOTA 84

STAR WARS: BATTLEFRONT II
» LUCASARTS » 59,95 € » 1-24 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Como la primera parte, pero con más unidades, naves, combates espaciales, jedis y un modo individual mucho mejor.
NOTA 90

THE WARRIORS
» ROCKSTAR » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Peleas multitudinarias, sigilo, vibrantes persecuciones en un beat'em up muy bien ambientado, duradero y variado.
NOTA 90

TOTAL OVERDOSE
» EIDOS » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Intensos tiroteos con una buena ambientación a lo "Méjico lindo", mucho humor y mucha personalidad. Divertido.
NOTA 83

ULTIMATE SPIDER-MAN
» ACTIVISION » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Muy fiel a los cómics, en esta aventura alternamos el control de Spidey y Veneno. Encantará a los fans del héroe.
NOTA 83

URBAN REIGN
» NAMCO » 59,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un beat'em up de los de antes: machaca con tus puños a todo el que se te ponga por delante. Espectacular.
NOTA 80



X-MEN: LEGENDS 2
» ACTIVISION » 59,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Rol de acción en el que manejamos a una gran variedad de mutantes en combates multitudinarios hasta para 4 héroes.
NOTA 83

¿Y tú cómo puntuarías a...

...Final Fantasy X

@ Pablo Pérez Jáimez, (Granada)

¡Grandes Fantasías!

Final Fantasy X es un juego de rol genial. Tienes más de 100 horas para jugar haciendo extras y descubriendo secretos. Los escenarios son impresionantes y la historia engancha hasta el final. Es una auténtica maravilla de la que no te cansas nunca.

NOTA 100 El mejor juego de rol de la historia, te sumerges en su absorbente trama.

...Buzz

@ Pedro Fermín (Málaga)

Lo más divertido

Es un juego que resulta divertido desde que lo sacas de la caja y empiezas a enchufar los mandos. Es genial. Puedes pasarte horas y horas picándote con tus amigos a ver quién sabe más de música. Si te lo compras no te vas a arrepentir, porque es como un Trivial: inagotable.



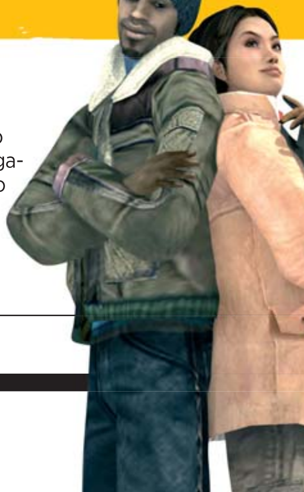
NOTA 90 Si te gustan los juegos para pasar la tarde con amigos (y la música) no lo dudes y cómpratelo ya.

...Fahrenheit

@ J.Carlos García

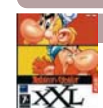
Una aventura diferente

Es un juego que puede desquiciarte, pero cuando no estás atascado en una investigación disfrutas muchísimo, ya que es como una buena película. Además es diferente y original: elegir la respuesta en un tiempo limitado, luchar y tener que mover los joysticks según el color...



NOTA 91 Una aventura, diferente y original que te atrapa como una buena peli de misterio.

PLATAFORMAS

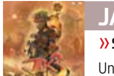


ASTERIX Y OBELIX XXL 2
» ATARI » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un plataformas variado, divertido y con gran sentido del humor, aunque se queda bastante corto.



NOTA 75



JAK 3 ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una genial mezcla de saltos, disparos y trepidantes fases de conducción y todo con total libertad de movimiento.



NOTA 91

LOS INCREÍBLES: LA AMENAZA DEL SOCAVADOR
» THQ » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Sencillo juego de acción que recrea muy bien los poderes de Frozono y Mr. Increíble, pero que dura un suspiro.

NOTA 68



PSYCHONAUTS ¡Nuevo!
» MAJESCO » 44,95 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS

Un plataformas fresco que sabe divertir gracias a su original planteamiento. Ideal si estás cansado de secuelas.

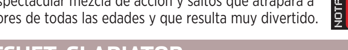


NOTA 82

RATCHET & CLANK 3 ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Una espectacular mezcla de acción y saltos que atrapará a jugadores de todas las edades y que resulta muy divertido.

NOTA 91

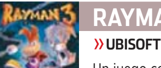




RATCHET: GLADIATOR
» SONY » 49,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Esta secuela ofrece intensísimos tiroteos, aunque es menos variado que los anteriores. Ideal para jugar con amigos.

NOTA 85



RAYMAN 3 ¡Precio especial!
» UBISOFT » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un juego con mucho humor y magia que gracias a su gran control y variado desarrollo atrapará a toda la familia.



NOTA 82

SHADOW THE HEDGEHOG ¡Precio especial!
» SEGA » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una frenética mezcla de saltos y velocidad que resulta entretenida, aunque su impreciso control desespera.

NOTA 70



SLY 2: LADRONES DE GUANTE BLANCO ¡Precio especial!
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Sly y su banda de ladrones deben usar sus habilidades para el sigilo recorriendo sorprendentes escenarios.



NOTA 84

SLY 3 ¡Precio especial!
» SONY » 39,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Divertida mezcla de sigilo, plataformas y acción con un espectacular look de dibujos animados y mucha variedad.



NOTA 88

SONIC HEROES ¡Precio especial!
» SEGA » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Podemos controlar a tres personajes y combinar sus habilidades en un desarrollo frenético, con un control algo duro.



NOTA 76

WALLACE & GROMIT: LA MALDICIÓN DE LAS VERDURAS
» KONAMI » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Plataformas, acción y sencillos puzzles en una adaptación de la película que encantará a los más pequeños.

NOTA 70

VARIOS



BUZZ
» SONY » 59,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un concurso en el que hasta 4 jugadores podrán demostrar su cultura musical usando los pulsadores incluidos.



NOTA 80

CRISIS ZONE
» NAMCO » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un arcade de pistola con un frenético y divertido desarrollo. Espectacular, largo y vibrante... si tienes pistola, claro.

NOTA 88



DJ: DECKS & FX ¡Precio especial!
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Completa mesa de mezclas virtual que permite mezclar más de 50 temas. Para los quieran hacer pinitos como DJ.

NOTA 76

EYETOY: KINETIC + LENTES ¡Precio especial!
» SONY » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Móntate un gimnasio en casa con EyeToy. Incluye distintos tipos de ejercicios e intensidades. Para hacer deporte.

NOTA 89

EYETOY: MONKEY MANIA
» SONY » 39,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Los hilarantes monos de *Ape Escape* protagonizan 50 locos minijuegos, que son geniales jugando con un amigo.

NOTA 80



EYETOY: PLAY 3 ¡Precio especial!
» SONY » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

50 minijuegos capaces de animar la fiesta más aburrida. Mírate en la tele y usa tu cuerpo como si fuera el pad.

NOTA 88



KATAMARI
» NAMCO » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un original reto a la habilidad y la astucia, que consiste en crear gigantescas bolas atrapando objetos del escenario.

NOTA 87



KURI KURI MIX ¡Precio especial!
» EMPIRE » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Mezcla de plataformas y puzzles donde dos jugadores deben cooperar para superar los retos. Muy divertido.

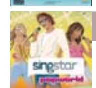
NOTA 78



SINGSTAR PARTY ¡Precio especial!
» SONY » 29,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

30 canciones más para este divertido karaoke. Esta edición del juego incluye más modos multijugador.

NOTA 87



SINGSTAR POP + 2 MICRÓFONOS
» SONY » 59,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +8 AÑOS

30 canciones españolas para el "karaoke" de PS2. Muy divertido y con canciones y vídeos originales.

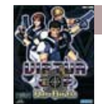


NOTA 88

WORMS 4: MAYHEM
» CODEMASTERS » 44,95 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un juego de estrategia por turnos en el que manejamos un ejército de hilarantes lombrices. Muy divertido en compañía.

NOTA 80



VIRTUA COP: RE-BIRTH ¡Precio especial!
» SEGA » 19,95 € » 1-2 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS

Un clásico de los juegos de pistola en un pack que incluye los dos primeros juegos. Es antiguo, pero muy divertido.

NOTA 80



ÉXITOS MUNDIALES

JAPÓN

1 **Kingdom Hearts II** — SQUARE ENIX | ROL DE ACCIÓN



Ya os habíamos avisado que estaba rompiendo récords de ventas en Japón y aquí tenéis la prueba. Este RPG era muy esperado también en Japón.

2 **Naruto Narutimett Hero 3** — BANDAI | LUCHA

3 **Front Mission 5** — SQUARE ENIX | ESTRATEGIA



4 **Tales of the Abyss** — NAMCO | ROL

5 **Ryugga Gotoku** — SEGA | AVENTURA

EEUU



1 **Devil May Cry 3 Special Edition** — CAPCOM | ACCIÓN



En realidad es la versión Platinum de *Devil May Cry 3*, que tiene algunos extras, como la posibilidad de jugar con Vergil, el hermano de Dante.

2 **MVP 06 NCAA Baseball** — EA SPORTS | DEPORTIVO

3 **Dragon Quest VIII** — SQUARE ENIX | ROL DE ACCIÓN

4 **Dance Dance Revolution Max 2** — KONAMI | BAILE

5 **Guitar Hero** — HARMONIX | MUSICAL

EUROPA

1 **NFS Most Wanted** — EA GAMES | VELOCIDAD



Los coches tuneados de EA están en cabeza de casi todas las listas de casi todos los países europeos. Conducir tan rápido tiene estas cosas...

2 **King Kong** — UBI SOFT | ACCIÓN

3 **FIFA 06** — ACTIVISION | SHOOT'EM UP

4 **The Sims 2** — EA GAMES | SIMULACIÓN

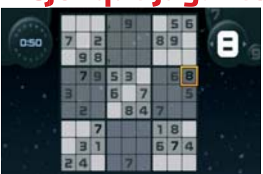
5 **Pro Evolution Soccer 5** — KONAMI | DEPORTIVO

...Go Sudoku!



@ Antonio Vázquez

Mejor que jugar con lápiz y papel



Ha sido una gran idea eso de sacar un juego de sudokus, porque tienes muchos distintos, puedes jugar en cualquier sitio y no te hace falta lápiz ni nada. Y tiene descargas.

NOTA 90 Si te gusta hacerte los sudokus de los periódicos no te pierdas este juego, porque tienes puzzles para aburrirte.

...GTA San Andreas

@ Ernesto Giménez Gil (e-mail)

Impresionante, inmejorable



Es el mejor juego de la historia. No hace falta decir más. Es inmenso, nunca paras de descubrir cosas, es imposible aburrirse... No veremos nada igual.

NOTA 101 Hasta que salga PS3 no vamos a ver un juego igual que éste. Es, simplemente, el mejor juego de todos los tiempos.



PARA AYUDARNOS A CONFECCIONAR ESTA SECCIÓN MANDA TUS COMENTARIOS A LA DIRECCIÓN: **playmania@hobbypress.es**

PSP



BURNOUT LEGENDS
» EA GAMES » 49,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un divertido y salvaje arcade de carreras en el que además de ganar debemos hacer chocar a los rivales. Divertidísimo. NOTA 92



CODED ARMS
» KONAMI » 49,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un shooter de soberbio control y un divertido modo multijugador, aunque jugando solo pierde. NOTA 79



COLIN MCRAE RALLY 2005
» CODEMASTERS » 49,95 € » 1-8 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un gran simulador de rally con un excepcional control y buena calidad gráfica. Ideal para amantes de este deporte. NOTA 85



DYNASTY WARRIORS
» KOEI » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Peleas multitudinarias en la China feudal en las que debes acabar con hordas de enemigos. Divierte más con un amigo. NOTA 78





EVERYBODY'S GOLF
» SONY » 49,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Divertido y alocado juego de golf que pese a su simpático aspecto ofrece muchas opciones. Divierte y engancha. NOTA 82





F1 GRAND PRIX
» SONY » 49,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Una recreación de la F-1 con conducción asequible y todos los pilotos, equipos y circuitos de la pasada temporada. NOTA 81





GRAND THEFT AUTO: LIBERTY CITY STORIES
» ROCKSTAR » 54,95 € » 1-6 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un *GTA* en toda regla: acción, conducción y libertad para moverte por donde quieras. Y con modos multijugador. NOTA 94



GRIPSHIFT
¡Precio especial!

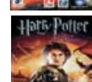
» UBI SOFT » 26,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un juego de coches muy original que supone un desafío a nuestra habilidad gracias a sus variadas pruebas. NOTA 81



HARRY POTTER Y EL CÁLIZ DE FUEGO
» EA GAMES » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Potter y sus amigos se enfrentan a una aventura cargada de acción y magia y con divertidos minijuegos. NOTA 81





LOS SIMS 2
» EA GAMES » 49,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Toda la esencia de un simulador social, pero con un toque aventurero que nos invita a cumplir variados retos. NOTA 85





LUMINES
» UBI SOFT » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un puzzle tipo *Tetris* en el que además de las formas importa el color y el sonido. Te atrapará si te va el género. NOTA 77





MERCURY
» IGNITION » 49,95 € » 1 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un original puzzle que nos propone guiar una bola de mercurio por complejos laberintos. Para jugadores pacientes. NOTA 80

MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION
» ROCKSTAR » 49,95 € » 1-6 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un gran arcade de velocidad en el que cada carrera es emoción pura. Y además tiene opciones de tuning. NOTA 90

NBA LIVE 06
» EA SPORTS » 49,95 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS

Ningún amante del basket se lo debería perder: tiene una jugabilidad total, gran calidad de imágenes y licencia NBA. NOTA 90

NEED FOR SPEED: MOST WANTED
» EA GAMES » 54,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Carreras ilegales y tuning en un divertido arcade que además nos propone trepidantes persecuciones policiales. NOTA 82

PRINCE OF PERSIA REVELATIONS
» UBI SOFT » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

La mejor aventura de acción para PSP en estos momentos, fiel al *POP2* de PS2, aunque con grandes fallos técnicos. NOTA 82

PRO EVOLUTION SOCCER 5
» KONAMI » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un simulador de fútbol genial, con un estupendo control y muy bueno gráficos. Como en PS2, pero sin Liga Master. NOTA 91

RIDGE RACER
» NAMCO » 49,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un genial arcade de velocidad con emocionantes carreras, muchas competiciones y unos gráficos de infarto. NOTA 92

STAR WARS: BATTLEFRONT 2
» ACTIVISION » 49,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12

Espectaculares batallas galácticas en las que podemos pilotar naves y manejar a cualquier unidad de las películas. NOTA 85

STREET FIGHTER ALPHA 3
¡Nuevo!

» CAPCOM » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

El mejor juego de lucha 2D de la historia conserva en PSP sus virtudes: jugabilidad, muchos luchadores, duración... NOTA 91

TOCA RACE DRIVER 2
» CODEMASTERS » 49,95 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS

Simulador de velocidad variado, largo y espectacular, con coches reales y competiciones de todo tipo. NOTA 90

TONY HAWK'S UNDERGROUND 2 REMIX
» ACTIVISION » 49,95 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un genial juego de skate que nos permite recorrer libremente la ciudad haciendo acrobacias y cumpliendo retos. NOTA 90

UNTOLD LEGENDS: LA HERMANDAD DE LA ESPADA
» ACTIVISION » 49,95 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Rol de acción entretenido y largo, que resulta especialmente divertido jugando con amigos. NOTA 83

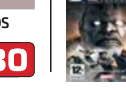
VIRTUA TENNIS: WORLD TOUR
» SEGA » 49,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un sobresaliente simulador de tenis, muy realista, jugable y, sobre todo, muy divertido. Y jugando con amigos, mejor. NOTA 93



X-MEN: LEGENDS 2
» ACTIVISION » 59,95 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Rol de acción protagonizado por los X-Men. Peleas multitudinarias y mucha acción. Genial con amigos. NOTA 84





3 razones para tener... Street Fighter Alpha 3

Play Manía ¡EL JUEGO DEL MES!



» **LA MEJOR LUCHA 2D.** Pocos juegos de lucha ofrecen tantos modos de juego, tal variedad de luchadores, un apartado gráfico tan soberbio y su diversión.

» **DURACIÓN A PRUEBA DE BOMBAS.** El modo World Tour te tendrá ocupado durante meses, y eso sin contar con los piques Wi-Fi y el resto de modos...

» **EL MEJOR EXPONENTE EN PSP.** Si te gusta la lucha, hoy por hoy no hay nada mejor en PSP. Apenas hay tiempos de carga, su manejo es genial...

LO MEJOR DE PSP

LOS MÁS VENDIDOS

1. **GTA Liberty City Stories** — ROCKSTAR | AVENTURA



Era de esperar. La genial aventura de Rockstar se ha puesto en el número 1 de los más vendidos con amplia diferencia sobre sus rivales.

2. **PES 5** — KONAMI | DEPORTIVO
3. **Virtua Tennis WT** — SEGA | VELOCIDAD
4. **POP Revelations** — UBI SOFT | AVENTURA
5. **Los Sims 2** — EA GAMES | SIMULACIÓN

VUESTROS FAVORITOS

1. **GTA Liberty City Stories** — ROCKSTAR | AVENTURA



No sólo es el juego más vendido, si no también vuestro favorito. Y no nos extraña. Seguro que aguanta meses y meses en esta posición.

2. **PES 5** — KONAMI | DEPORTIVO
3. **NFS Most Wanted** — EA GAMES | VELOCIDAD
4. **POP Revelations** — UBI SOFT | AVENTURA
5. **F1 Grand Prix** — SONY | VELOCIDAD

ESTAMOS JUGANDO A...

1. **GTA Liberty City Stories** — ROCKSTAR | AVENTURA



Nosotros tampoco lo podemos evitar, y aún estamos buscando secretos y completando misiones secundarias. No se acaba nunca.

2. **PES 5** — KONAMI | DEPORTIVO
3. **Los Sims 2** — EA GAMES | SIMULACIÓN
4. **SW Battlefront II** — ACTIVISION | ACCIÓN
5. **SF Alpha 3** — CAPCOM | LUCHA



PlayStation 2

Género
AVENTURA
Desarrollador
SCEI
Editor
SONY
Lanzamiento
YA DISPONIBLE
PRECIO
49,95 €
TEXTOS
CASTELLANO
VOCES
NO TIENE
JUGADORES
1
MODO ONLINE
NO
GUARDAR PARTIDAS
PUNTOS CONCRETOS
PÁGINA WEB
WWW.SHADOWOFTHECOLOSSUS.COM

CLAVES PARA **DERROTAR GIGANTES**, EN SÓLO 16 LECCIONES



Shadow of the Colossus

Aunque esta singular aventura oculta algunos secretos, quizá lo que más te esté costando sea acabar con los colosos. No te agobies, que aquí estamos para aconsejarte el sistema más eficaz.

COLOSO 1: **VALUS,** MINOTAURUS COLOSSUS


①


②


③


④

DÓNDE HAY QUE IR

Debes guiar a tu héroe hacia el primer coloso. Para ello, **desenvaina la espada** pulsando las direcciones ← o → de la cruceta y, cuando la tengas seleccionada, pulsa ●. Con ella en tus manos sal del templo y pulsa de nuevo ● para alzar la espada ①. Verás que **los rayos del sol se reflejan en su filo,** indicándote la posición exacta del coloso que tengas que eliminar en cada momento.

Si vas girando al personaje sobre sí mismo con la espada en alto conseguirás que los haces de luz se vayan juntando hasta que converjan en un único punto (además notarás que el mando vibra ligeramente). Cuando esto ocurra habrás descubierto la dirección a la que has de desplazarte.

El lugar al que debes ir se encuentra **justo enfrente del templo, al sur.**

CÓMO LLEGAR

Tu destino está bastante lejos, aunque **por suerte cuentas con tu caballo Agro**, así que súbete a él y no deberías tardar más de 30 segundos en llegar a la zona ②.

Cuando lo hagas, saltará un vídeo, después, baja del caballo con ▲ y **dirígete a unas densas enredaderas** que encontrarás en la pared de la derecha. Para agarrarte a ellas pulsa y mantén presionado **R1** para evitar que se suelte ③, y trepa hasta que llegues a una cornisa.

Puedes trepar más rápido si vas dando pequeños saltos, pulsando ▲ mientras mantienes **R1**. Cuanto más tiempo mantengas pulsado ▲ antes de soltarlo, más grande será el salto.

Cuando llegues al filo de la cornisa, sigue por el camino que verás allí y que te llevará directamente a la parte de arriba de la colina en la que te encuentras ④.

Una vez arriba, saltará otra pequeña secuencia en la que por fin **aparecerá el primer coloso**, una especie de minotauro con un mazo.

CÓMO ACABAR CON ÉL

Dirígete hacia el lugar donde se encuentra, utiliza el botón **L1** para fijar su posición y, con la espada en mano, sitúate enfrente de él, pero a una distancia prudente.

Alza la espada y verás cómo te indica los dos puntos vulnerables de la criatura ⑤, puntos que aparecerán reflejados en el gigante como símbolos azules y que son los lugares en los que debes clavar la espada para restarle energía: detrás de su **pierna izquierda y en la cabeza**. Pon manos a la obra y ve hacia su pierna. Salta hacia su extremidad, agárrate y **trepa un poco hasta su gemelo** ⑥.

Una vez allí, clávale la espada un par de veces hasta que el coloso se arrodille, momento que debes aprovechar para comenzar a trepar por su cuerpo.

Hazlo y llega hasta una **especie de plataforma que la bestia porta** en la parte trasera de su cuerpo. Este es un sitio estupendo para descansar ⑦.

Después sigue subiendo por su espalda hasta que llegues a la **parte superior de la cabeza**. Una vez allí, ya sabes lo que debes hacer: dáñale con la espada y acabarás con el primer coloso ⑧.

Cuando la bestia caiga aparecerá una secuencia de vídeo, luego tendrás opción de guardar la partida y acto seguido serás transportado como por arte de magia al templo. A partir de ahora, esto sucederá cada vez que elimines a un adversario. Este ha sido fácil, pero las cosas empiezan a complicarse.

⑤


⑥


⑦ ⑧

■ Derrotar gigantes como éste es tu cometido en esta aventura. ¿Te atreves?

COLOSO 2: **QUADRATUS,** TAURUS MAGNUS




DÓNDE HAY QUE IR
Sal del templo, monta en Agro y **muévete hacia el norte del mapa**, haciendo uso de la espada una vez más para localizar el área exacta a la que debes ir.

CÓMO LLEGAR
Debes cruzar por **un camino que atraviesa un precipicio**, para luego ir bordeando dicho barranco por su parte derecha hasta que llegues a un sendero que te conduce a una cueva ①. Ve por él y te darás de bruces con otro nuevo enemigo, esta vez en forma de mamut gigante ②.

CÓMO ACABAR CON ÉL
A pesar de su tamaño no resulta muy difícil de eliminar. Sitúate enfrente de él con el arco en la mano y **espera a que se alce sobre sus patas traseras**, momento que debes aprovechar para lanzarle una flecha a la **zona azulada que está justo debajo de sus pezuñas** ③. Si lo consigues, la bestia quedará dolorida de esa pata durante unos instantes y tú podrás aprovechar para **trepar por su pata** y seguir subiendo por ella hasta dar con una plataforma para descansar. Después encamínate hacia la **parte trasera** del animal porque allí se encuentra uno de sus puntos débiles ④. Híncale el metal varias veces hasta que desaparezca la señal azulada y márchate **hacia su cabeza**. Ponte justo encima del otro símbolo, emplea de nuevo tu arma y adiós al segundo coloso.




COLOSO 3: **GAIUS,** TERRESTRIS VERITAS




DÓNDE HAY QUE IR
Más **al norte** todavía que el gigante anterior.

CÓMO LLEGAR
Sal del templo y **recorre el mismo camino** que te llevó al segundo monstruo (cruzando por el camino que atravesaba el precipicio), pero luego en lugar de ir hacia la derecha, sigue recto. Te darás "de bruces" con un **altar de piedra** ①, donde puedes salvar. **Adéntrate en el cañón** que verás enfrente. Avanza por el sendero hasta una zona más abierta en la que sopla bastante viento. Allí toma el camino de tu derecha y luego otro **sendero cubierto de hojas secas** hasta un gran lago. Baja del caballo y métete en el agua ②. Nada o bucea (**R1**) hasta una **rampa en el medio del lago** que lleva, tras una sencilla zona plataformera, al coloso.

CÓMO ACABAR CON ÉL
Saca tu espada y sitúate justo en cima de una pequeña **plataforma metálica redonda** que verás. La idea es que la criatura te lance un ataque con su espada de piedra para que tú lo esquives y **golpee la placa de metal, resquebrajando su armadura**. Cuando lo logres, aléjate bastante y espera a que te ataque de nuevo. Evita su golpe y aprovecha para **trepar por la espada** hasta llegar al pelaje de su brazo ③. Sigue escalando un poco más por detrás de su brazo, sube por su espalda y **plántate en su cabeza para clavar allí tu espada** sobre la marca. Cuando desaparezca, ve a **su tripa** ④. La manera más fácil es **dejándote caer con cuidado** desde su cabeza mientras mantienes pulsado **R1**. También puedes **bajar poco a poco por su brazo** derecho y saltar a su estómago cuando estés más o menos a su altura. Hunde tu arma de en su punto vital y listo.



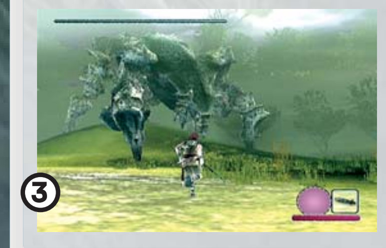

COLOSO 4: **PHAEDRA,** EQUUS BELLATOR APIS




DÓNDE HAY QUE IR
Montado en Agro, toma el camino de la izquierda al salir del templo. ①.

CÓMO LLEGAR
Este sendero te conducirá a un **precioso y extenso valle**, área donde habita tu rival. Acércate hasta sus dominios para que se despierte y, en cuanto lo haga, da media vuelta y corre hasta el interior de una galería subterránea ②, estancia que presenta cuatro posibles rutas de escape.

CÓMO ACABAR CON ÉL
Deja que el coloso se acerque y que empiece a golpear el suelo para hacerte salir. Aguanta un poco y **espera a que cesen sus sacudidas**, instante en el que tienes que salir de tu escondite a toda prisa y dirigirte hasta su parte trasera ③. Y es que la criatura se ha arrodillado para localizarte en el interior de la galería y, al hacerlo, se encontrará a tu misma altura, por lo que **dando un salto** no deberías tener problemas en conseguir **agarrarte a su cola** ④. Luego ya sólo te queda trepar, clavar tu espada justo **en la parte donde comienza el cuello** y, por fin, hundirla de nuevo en su cabeza varias veces para destruirle.



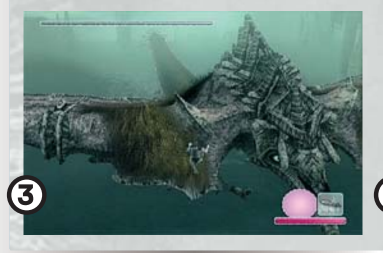

COLOSO 5: **AVION,** AVIS PRAEDA




DÓNDE HAY QUE IR
Cerca del coloso anterior.

CÓMO LLEGAR
Sal del templo y ve hacia la izquierda, pero no por el camino de antes, sino por el de más a la izquierda. Te llevará a unas **ruinas en mitad de un lago**. Bájate del caballo y nada hacia la pared del fondo. Pasa por el hueco buceando y **verás una torre** ①. Trepa a su cima y corre por el pasillo.

CÓMO ACABAR CON ÉL
Déjate caer al agua y ve nadando hacia tu rival. **Sube a la plataforma** que hay a mitad de camino ②, saca el arco y dispárale una flecha para que se lance a por ti. Y atento, porque **has de subirte a él**. La mejor forma es saltar hacia él y pulsar **R1** ③. Con cuidado de no caerte, **ve a la parte trasera de su cola**. Hunde tu espada en su punto vulnerable, da media vuelta y **camina hasta las alas**, las otros dos zonas vitales del coloso ④.




» COLOSO 6: **BARBA,** BELUA MAXIMUS





DÓNDE HAY QUE IR
Los rayos de tu espada conducen a un denso bosque.

CÓMO LLEGAR
Atraviesa el bosque y ve hacia la derecha, donde encontrarás un camino que lleva a una **zona desértica**. Usa la espada para guiarte y avanza hacia **un templo de piedra** de enormes proporciones ①, donde se esconde tu objetivo. Bájate del caballo y entra en el templo. Ve por sus pasillos hasta una zona en la que tendrás que ir bajando con cuidado (con **R1**), **descolgándote por repisas** hasta el suelo. Cuando llegues aparecerá el coloso: uno de los más fáciles de derrotar de todo el juego ②.

CÓMO ACABAR CON ÉL
Ve hasta la pared del fondo **superando los tres muros de piedra** que te encontrarás. Resguárdate en una especie de porche y espera a que llegue tu enemigo. Como no podrá hacerte daño, se agachará para ver dónde andas. Y cuando esto ocurra, tendrás que salir pitando y **agarrarte de un salto a su larga barba** ③. Desde ahí tendrás que ir escalando hasta sus dos puntos vitales: **uno en la espalda y otro en su cabeza** ④. Atízale en ambos con tu arma favorita y darás con sus huesos en el suelo.





» COLOSO 8: **KUROMORI,** PARIETINAE UMBRA





DÓNDE HAY QUE IR
Al sur del templo, cerca de donde habitaba el cuarto.

CÓMO LLEGAR
Tu espada apunta a un cañón. Crúzalo y **atraviesa la cueva a los pies de una montaña** ①. Ahora **bordea un precipicio** para alcanzar un oasis. **Métete en el agua y nada hasta el templo** de la otra orilla ②. En su interior, y tras superar una sencilla y corta sección plataformera, aguarda tu rival.

CÓMO ACABAR CON ÉL
Este enorme lagarto es capaz de lanzar gas venenoso y de trepar por todo el coliseo. Cuando lo haga, dispárale **flechas a la zona blanquecina** de sus patas ③ para que pierda la estabilidad y caiga boca arriba. Aprovecha estos segundos para **subirte por su cola y atacar sus dos puntos vulnerables** de la tripa ④. Para derrotarle más rápido, intenta encontrar un buen sitio para acertarle: **cuanto más cerca estés de la parte inferior** del coliseo, más tiempo tendrás cuando caiga.





» COLOSO 7: **HYDRUS,** DRACO MARINUS



DÓNDE HAY QUE IR
Cerca del tercer coloso, pero algo más al norte. Ve hacia la parte superior del mapa y **adéntrate en las montañas** ①.

CÓMO LLEGAR
Cabalga por el sendero hasta una zona donde verás varios **árboles secos a tu izquierda**. Toma el camino de la derecha y salva la partida en el **altar** que verás delante de ti. Sigue por el sendero a tu derecha y en la siguiente **bifurcación gira a la izquierda**, para luego tomar la ruta de la derecha en el siguiente cruce. Por aquí llegarás a otro altar y, justo enfrente de él, se hallará el lugar donde habita el séptimo coloso, esta vez acuático. Como ya imaginarás, tendrás que tirarte al agua para poder eliminarle.

CÓMO ACABAR CON ÉL
Cuando lo hagas y estés en la superficie, emplea **L1** para encontrar su localización exacta dentro del agua e **intenta situarte más o menos encima** de él ②. Tarde o temprano tu rival acabará saliendo un momento a la superficie, así que debes estar preparado para **sujetarte a su cuerpo** ③. Cuando lo hagas, aprovecha los momentos en los que la criatura salga a la superficie para **correr hacia la parte superior de su cuerpo** donde irás encontrando sus distintas zonas vitales, que estarán justo al lado de unos miembros que emiten pequeñas descargas eléctricas. La última zona vital esta en su cabeza, como casi siempre ④. **Intenta no sumergirte nunca** al lado de uno de estos puntos, porque sufrirás los **ataques eléctricos** del animal. Cumpliendo esta noirma, en pocos minutos habrás acabado con él.

¡Ah!, y si por alguna razón el coloso decide sumergirse a gran distancia, sal a la superficie para tomar aire y vuelve a subirte a él para rematar la faena.





» COLOSO 9: **BASARAN,** NIMBUS RECANTO

DÓNDE HAY QUE IR
Al noroeste del mapa.

CÓMO LLEGAR
Abandona el templo y dirígete al noroeste. Como habrás comprobado, dar con él ha sido pan comido, pero te adelantamos que **acabar con este coloso te costará bastante** más. Aún así, si sigues nuestros consejos te será más fácil.

CÓMO ACABAR CON ÉL
La mecánica que hay que seguir para poder dañarle es la siguiente. **Montado en Agro, hay que intentar atraerle hacia los géiseres** que abundan en esa zona, para que el agua alcance la parte inferior de su cuerpo y pierda así estabilidad. Cuando esto suceda, prepárate para usar el arco y **disparar flechas a las zonas verdes** que están justo debajo de sus patas sobre las que todavía se apoya ①. De esta forma el gigante caerá y quedará boca arriba. Si lo consigues, corre hacia él y **escala por la zona de su tripa**, que es el único lugar donde la bestia tiene algo de pelaje. Trepa hasta que **llegues a su caparazón**, lugar donde debes quedarte agarrado hasta que el coloso se dé la vuelta y recupere su posición normal. Cuando esto ocurra el resto es tarea fácil: **ve con cuidado hasta su cabeza** y clava tu arma varias veces en la insignia azul ②. ¡Uno menos, y era de los difíciles!





» COLOSO 10: **DIRGE,** HARENA TIGRIS





DÓNDE HAY QUE IR

Justo al oeste del mapa.

CÓMO LLEGAR

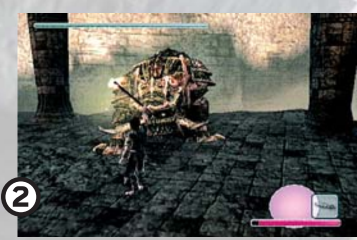
Sal del templo y dirígete hacia la derecha, **atravesando por el puente natural** que cruza el precipicio, y sigue todo recto (guiándote siempre con la espada) hasta que des con un sendero. Ve por él, guarda tu avance en un **altar** que encontrarás de camino y adéntrate en la cueva. Allí tendrás que librar otra bonita batalla contra un **gusano de arena**, que es capaz de localizar tu posición aunque esté bajo el suelo.

CÓMO ACABAR CON ÉL

Súbete a Agro, saca tu arco y dirígete hacia tu rival a toda pastilla, pero **con cuidado de no chocar contra él**. La criatura se pondrá a tu espalda, así que **prepara una flecha y aciértale en uno de sus ojos** ①. El gusano no podrá ver nada y se empotrará contra una pared, quedando a tu merced durante unos segundos ②. Ve a por él inmediatamente y, espada en mano, **trepa por la parte trasera** de su cuerpo hasta su espalda, donde tendrás que dañarle en su zona vital. Tras ello, la criatura volverá a desaparecer bajo el suelo y volverá a atacarte al cabo de unos instantes. **Repite la misma operación** y luego clava tu espada en su otro punto vital que queda un poco más arriba que el anterior y listo.

» COLOSO 11: **CELOSIA,** IGNIS EXCURITOR





DÓNDE HAY QUE IR

Toma el puente detrás del templo, paralelo al enorme acueducto, y que cruza un gran precipicio.

CÓMO LLEGAR

Cruza unas dunas y salva la partida en el **altar** con el que te toparás. Luego **ve al otro lado del acueducto,** pero mantente a pocos metros de él y avanza hasta que des con una **depresión de terreno**. Baja por el sendero de la derecha y **sumérgete en el agua para nadar** a la otra orilla. Avanza un poco y entra en el templo, donde te saldrá al paso una especie de toro.

CÓMO ACABAR CON ÉL

Esquiva su primera embestida y sube a uno de los **cuatro pequeños altares**, que tienen unas pequeñas hogueras en su parte superior ①. Quédate allí y espera a que el coloso arremeta contra el altar en el que estás para que **caiga una estaca de madera**. Recógela y, si está prendida (de lo contrario, sube con ella al lugar en el que estabas y haz que se encienda), dirígete hacia el toro, **que se alejará de ti puesto que teme al fuego** ②. Aprovéchate de su miedo e intenta que el toro retroceda para **que caiga por el precipicio** en uno de los fondos del recinto. **La caída provocará que el coloso pierda parte de su protección**, quedando su parte posterior al descubierto: justo la zona en la que se encuentra su punto vital. Ve a por él e **intenta subirte a su parte desprotegida** para clavar allí tu arma. La forma más sencilla de subirte a él es hacer que el toro te siga hasta un **estrecho pasadizo exterior** que se encuentra en un lateral del templo ③. Al ser tan angosto, la criatura no podrá maniobrar bien y te será más fácil agarrarte a él. Otra manera de subirte a él es **esperarle en lo alto de una cornisa** y caer directamente encima ④. Cuando lo consigas, el coloso empezará a correr por todo el escenario, **intentando provocar tu caída**. Aguanta como puedas y, en cuanto pare un instante, clávale tu espada. Hazlo tres o cuatro veces y acabarás con él.





» COLOSO 12: **PELAGIA,** PERMAGNUS PIXTRIX





DÓNDE HAY QUE IR

A la parte norte del mapa.

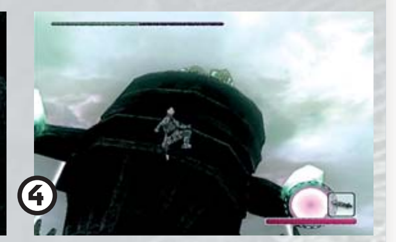
CÓMO LLEGAR

Sal del templo y gira a tu izquierda. **Cruza dos puentes** que se encuentran casi seguidos, paralelos al acueducto y a su derecha. **El último te llevará a un bosque**. Una vez en su interior, ve por la derecha y toma el primer camino que veas, que te conducirá **hasta unas cataratas**. Tras ellas te espera un nuevo gigante, pero antes de ir a por él guarda el avance en el **altar** a tu izquierda. Luego ve hasta el final el camino y **salta hacia la columna**. Agárrate a un saliente de ésta y bordéala para conseguir alcanzar el otro lado ①. **Déjate caer al agua y nada** hacia el fondo del lago, donde aparecerá el coloso de las profundidades.

CÓMO ACABAR CON ÉL

Podemos elegir dos opciones: una más lenta, pero más sencilla y otra más rápida pero sólo apta para los más habilidosos. Empecemos por la más simple. **Nada cerca de él para evitar los rayos** (también puedes esquivarlos buceando) y **ve hacia su parte trasera** para escalar por su cuerpo ②. Trata de llegar a su cabeza, donde verás **dos piedras blancas a los lados y otra más delante**. Estas piedras sirven para guiar al coloso, así que golpéalas con tu espada y **lleva al gigante hacia unas pagodas** blancas. Cuando estés próximo a ellas, salta a su parte superior. Después verás cómo tu rival apoya sus patas delanteras en la pagoda, dejando de esta forma desprotegido su único punto débil: **la tripa**. Salta hacia ella y clávale la espada con todas tus fuerzas las veces que puedas ③. No podrás eliminarle de una sola intentona porque el coloso destruirá la pagoda. Repite la misma operación y le mandarás al fondo del lago.

La segunda forma de liquidarlo es ésta. **Ve nadando a una de las pagodas** y espera a que el animal se acerque. Cuando esté lo suficientemente cerca, **corre hacia él, agárrate a un saliente de su cabeza** ④. Acto seguido y muy rápidamente, salta hacia atrás. Si lo haces bien, podrás alcanzar la parte superior de la pagoda en tiempo récord. Luego daña su punto vulnerable y adiós al coloso.



» COLOSO 13: **PHALANX,** AERIS VELIVOLUS





DÓNDE HAY QUE IR

Al sur del templo.

CÓMO LLEGAR

Abandona el templo y sigue la dirección que te marca la espada. **Llegarás al Bosque Otoñal**, donde puedes salvar tu avance en un **altar**. Cruza el bosque por su parte inferior y **atraviesa un corto pasadizo** que conduce a un desierto. **Acércate a las ruinas y sitúate junto a ellas** para despertar al dragón del desierto.

CÓMO ACABAR CON ÉL

Cuando aparezca, saca tu arco y **apunta a una especie de bolsitas blancas** que posee el coloso en la parte inferior de su cuerpo para hacer que descienda ①. Galopa a máxima velocidad hacia él **y sitúate junto a una de sus alas** ②. Cuando estés lo suficientemente cerca, **salta hacia ella e intenta sujetarte**. Si lo consigues, **trepa hacia su parte superior** y busca uno de los tres símbolos que posee el gigante volador, que se encuentran **debajo de una especie de estabilizadores**.

Ataca uno de esos puntos con tu arma y cuando lo elimines ve a por el siguiente. No obstante, al cabo de unos minutos **el dragón volverá a refugiarse** bajo la arena durante unos instantes y luego, cuando vuelva a salir de su escondrijo, **tendrás que volver a repetir todo el proceso** para lograr derrotarle.

COLOSO 14: CENOBIA, CLADES CANDOR

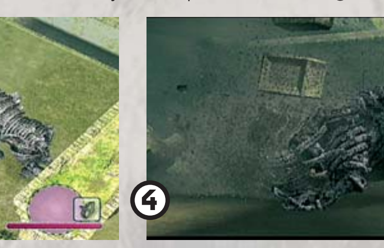

1


2

DÓNDE HAY QUE IR
Al noroeste, en la esquina superior izquierda del mapa.

CÓMO LLEGAR
Atraviesa la zona de los géiseres y ve por un camino en medio de un cañón ①. En el cruce ve por la izquierda y avanza hasta un **sendero con columnas que lleva a una cueva inundada**. Sigue y atraviesa las ruinas.

CÓMO ACABAR CON ÉL
El coloso te atacará, así que **súbete en la columna a tu espalda** y, desde ahí, ve saltando de plataforma en plataforma **hasta una columna verde dividida en varios cuerpos** ②. Trepa hasta lo alto y **provoca al coloso para que la golpee** lanzándole una flecha ③. Cuando la columna se desplome, sube a ella y salta de plataforma en plataforma hasta que des con otra. Repite el proceso hasta que **una de las columnas destruya una de las paredes**. Escala por los salientes hasta arriba. Deja que el coloso te vea para que arremeta contra una de las columnas. **Cuando caigan los escombros resquebrajarán** su armadura, liberando su punto vulnerable ④... Ya sabes...


3 4

COLOSO 15: ARGUS, PRAESIDIUM VIGILO


1


2

DÓNDE HAY QUE IR
Al este del coloso 11.

CÓMO LLEGAR
En lugar de ir al lago, ve a la derecha y encontrarás unas ruinas. Crúzalas hasta una especie **de arena de batalla. Corre al precipicio** del final.

CÓMO ACABAR CON ÉL
Ve a un lateral y súbete a una de las baldosas del centro ①. Cuando te ataque, **esquiva su pisotón y verás que la baldosa se inclina**, lo que te permite alcanzar la parte superior del escenario ②. Sube las escaleras y **atrae la atención del coloso** con una flecha. Te atacará con su cuchillo y **caerán piedras de arriba**. Súbete a ellas y alcanza el nivel superior ③. Sube por las escaleras y ve a uno de los puentes. Espera a que el coloso te ataque y vuelve a evitar su golpe para que **destruya parte del puente. Déjate caer sobre su cabeza** y ataca su punto vital. Luego tienes que hacer que suelte el cuchillo y atacar la palma de esa mano. Para ello, **clava tu espada en el punto débil del codo** ④. Desciende con cuidado por su brazo hasta la mano. Clava tu espada en la marca.


3


4

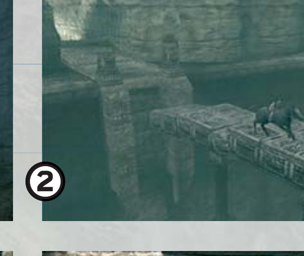
COLOSO 16: MALUS, GRANDIS SUPERNUS

DÓNDE HAY QUE IR
Al extremo sur del mapa.

CÓMO LLEGAR
Atraviesa las montañas para llegar a un enorme valle. Al final hay una **gran puerta de piedra sellada**. Para abrirla, sitúate en el redondel de piedra del suelo, justo a su lado, y saca la espada para **reflejar el haz de luz a través del agujero** de la puerta ①. Crúzala y avanza hasta un **altar**. Guarda la partida y monta en Agro. Sigue tu camino y sube por las escaleras hasta **un puente de piedra**. En cuanto lo pises se empezará a desmoronar y **sólo con la velocidad de Agro evitarás caer** ②. Aunque tu amigo no lo logrará...
Ahora ve a la parte derecha y **trepa por la pared**. Llegarás a una galería que lleva a otro precipicio. **Verás un par de columnas** de varios cuerpos por las que puedes escalar para llegar al último coloso.

CÓMO ACABAR CON ÉL
Ve hacia él y **resguárdate tras una columna** para evitar sus bolas de fuego. Cuando cese su primer ataque, sal corriendo hacia la derecha y **métete en el corredor subterráneo** que verás ③. Ve por él hasta el final. Tendrás que **refugiarte de nuevo, esta vez tras una barrera de piedra**.
Ve avanzando hacia la derecha protegiéndote tras los muros. Darás con **otra galería subterránea** que te conducirá al exterior, donde tendrás que superar una sencilla **sección plataformera** ④. Luego tendrás que adentrarte por un nuevo pasillo subterráneo y, tras salir de él, tendrás que volver a resguardarte tras una barrera de piedra.
Avanza hacia la derecha y toma la última galería, que te llevará a los pies del coloso. Ahora tienes que **escalar por la parte inferior de su cuerpo hasta la cintura**. Busca su punto débil, en la parte inferior de su espalda, y clava tu espada para hacer que **el coloso intente alcanzarte con su mano**. Cuando lo haga, salta hacia ella y agárrate bien. **Intenta situarte en la parte superior** y clava allí tu metal para que deje de moverse unos instantes ⑤. **Corre a lo largo de su brazo** y hunde tu espada en otra marca que tiene en su bíceps. El gigante tratará de cogerte con su otra mano, lugar que debes alcanzar de un salto. Como antes, intenta colocarte en la parte superior de la mano y **pínchala** para que deje de moverla. **Saca el arco y apunta a su hombro izquierdo** ⑥. Clávale una flecha y el coloso se llevará la mano sobre la que te encuentras hasta esa zona dolorida. **Salta a su hombro y ve a su cabeza** para clavar tu espada varias veces en el símbolo azul. El coloso ya es historia. ¡Enhorabuena!


1


2


3


4


5


6

¡TODO UN AÑO DE PLAY2MANÍA EN UN CD!

13 números de PlayManía en un click

Por sólo 9'90€

13 NÚMEROS DE LA REVISTA PLAY2MANÍA EN UN CD

PC / CD-ROM

Play2 manía

CD Especial

Anuario 2005

¡UN AÑO DE TU REVISTA EN UN SOLO CD!

» Consulta de manera rápida y sencilla más de 2500 páginas.

» Imprime tus guías, trucos, fichas...

» Busca rápidamente información sobre tus juegos favoritos

Más detalles al dorso

13 números de la revista de PS2 y PSP más vendida en España PC/CDROM

Incluye los suplementos especiales Guía GT4 y Resident Evil 4

15 GUÍAS COMPLETAS Burnout Revenge, Call of Duty Finest Hour, PES4, Formula One 05, POP2, NFS Underground 2...

14 Comparativas Velocidad, Fútbol, Terror, Aventuras, Plataformas, Acción, Tuning, EyeToy...

13 Suplementos Reportajes especiales, Fichas de trucos, guías, PSPmanía..

222 Novedades Tekken 5, Splinter Cell CT, FIFA 06, Burnout Legends, GTA Liberty City Stories, DBZ Budokai Tenkaichi...

CD ESPECIAL

Todas las páginas en formato PDF para que las puedas leer o imprimir

2005

14 Guías Coleccionables God of War, Devil May Cry 3, Metal Gear Solid 3, Moto GP 4, Tekken 5, Killzone, Medal of Honor European Assault, ESDLA La Tercera Edad...

¡NO TE LO PIERDAS!!! 5000 TRUCOS

YA A LA VENTA EN TU QUIOSCO

1. BUSCA

¿Quieres saber todo lo que se ha dicho en 2005 sobre tu juego favorito? Un fácil sistema de búsqueda encontrará cualquier referencia aparecida en cualquier sección de cualquiera de los 13 números.

2. CONSULTA



Una vez localizado el artículo que quieras consultar, podrás leerlo cómodamente en el monitor de tu PC, ampliando la imagen, retrocediendo o avanzando página... Además, muchos links te facilitarán el acceso a cualquier sección que necesites consultar.

3. IMPRIME



Siempre te queda la posibilidad de imprimir cualquier página en el tamaño que prefieras para poder leerla cuando quieras.
Por ejemplo, las guías coleccionables...

Género
VELOCIDAD
Desarrollador
EA CANADÁ
Editor
EA GAMES
Lanzamiento
YA DISPONIBLE
PRECIO
63,95 €
TEXTOS
CASTELLANO
VOCES
CASTELLANO
JUGADORES
DE 1 A 2
MODO ONLINE
NO
GUARDAR PARTIDAS
PUNTOS CONCRETOS
PÁGINA WEB
WWW.ES.EAGAMES.COM/

CÓMO SER **EL MEJOR AL VOLANTE** EN LAS CARRERAS MÁS CAÑERAS

Need For Speed Most Wanted

Velocidad, tuning, vibrantes persecuciones policiales... convertirse en el mejor conductor de carreras ilegales no es algo que se consiga así como así... a no ser, claro, que sigas nuestros consejos.

» CONSEJOS BÁSICOS DE **CONDUCCIÓN**


1


2


3


4

• **Aunque es importante** que conduzcas a tope en las carreras, debes tener cuidado y **no perder el control del coche** en ningún momento ①. Si notas que el coche derrapa más de la cuenta en algún tramo o momento de la carrera, **suelta el acelerador y corrige la dirección**.

• **Aprovecha el nitro en las rectas** para no perder el control en las curvas ②. No lo uses en medio de un salto: no tendrá efecto.

• Si puedes, **muévete por el carril que te corresponde** según tu dirección ③, ya que te será más fácil esquivar a los coches que circulen en tu dirección, que los que vienen en dirección contraria.

• **No choques con el mobiliario** urbano: te frenará ④.

• **Si tienes un accidente, usa el nitro** para acelerar rápido y perder poco tiempo ⑤.

• **Mira el mapa** para conocer el trazado de la carrera ⑥.

• Si hay riesgo de choque, **usa la ralentización del tiempo** ⑦.

• **Sigue la carretera**. Conducir por la arena o la acera frenará mucho el coche y sólo es rentable si consigues atajar ⑧.

• Para salir al comienzo de una carrera lo más rápido posible, sigue este consejo: **mantén la aguja del cuentarrevoluciones en las 2/3 partes de la esfera** (justo antes de entrar en la zona roja) y acelera en el momento preciso de la salida. Verás como tu coche sale disparado.


5


6


7


8



■ Vence a otros corredores y tunea tu coche siguiendo nuestros consejos.

SÉ EL AMO DE LA **CIUDAD.** LA LISTA NEGRA.



①



②


③



④


⑤


⑥



⑦



⑧

LAS CLAVES PARA LLEGAR A DERROTAR AL NO 1 DE LA BLACK LIST

• **Tu primer coche puede ser el Fiat Punto,** ya que es un coche manejable, pequeño y con buenas prestaciones. Con él conseguirás ascender un par de puestos en la Black List sin problemas.

• Es importante que **mejores las características de tu coche en las tiendas de la ciudad** a medida que ganes carreras ①.

Pero no derroches, debes ahorrar para comprarte mejores coches a medida que se vayan desbloqueando en el concesionario al derrotar a los miembros que figuran en la Black List.

• Deja el tuning para cuando te sobre la pasta. **Es prioritario que tu coche corra** como el que más.

• Si te resulta imposible ganar una carrera, **mejora las características de tu coche**. Si no tienes pasta, vende los componentes de tuning o algún coche que no utilices.

• **Ahorra algo de dinero para pagar las multas** si eres arrestado y no perder tu coche.

• Para desahogarte de la presión policial **alterna las persecuciones con dos coches**. Cuando uno de ellos descanse un tiempo en el refugio, el indicador de persecución se reduce automáticamente ②.

• **Mira los mensajes del móvil,** ya que encontrarás consejos muy útiles para ganar carreras y conocer mejor las reglas de la ciudad.

• **No juegues con la policía** nada más que lo estrictamente necesario para superar los requisitos de la Black List.

EL PRÓLOGO DE LA AVENTURA

Nada más llegar a la ciudad **disputarás unas cuantas carreras con tu BMW M3 bastante sencillas** en las que no tendrás problemas de ningún tipo ③, hasta que irremediablemente salgas derrotado en una de ellas (no puedes evitarlo, así que no te obsesiones). A partir de este momento debes comenzar la aventura desde 0 para llegar a ser el amo de la ciudad.

Comienza por derrotar al miembro no 15 de la Black List y asciende hasta que te enfrentes con el canalla que te robo tu BMW M3. Ahora sí que te puedes obsesionar.

GÁNATE EL DERECHO A DESAFIAR

Antes de enfrentarte con los miembros de la Black List **debes demostrar tus habilidades al volante** superando una serie de pruebas (que serán carreras de todo tipo), hitos y bolsa en persecuciones policiales.

Para acceder a cualquiera de estas pruebas, puedes dirigirte a las **zonas marcadas en el mapa y elegirlas o pulsando directamente ⬇ en la cruceta del mando** y seleccionando la prueba que deseas ④.

Aunque **no es necesario superar todas las carreras disponibles en la ciudad**, para enfrentarte a los miembros de la Black List te recomendamos que ganes todas para hacerte con un buen puñado de dólares con los que mejorar las prestaciones de tu coche ⑤.

ASCIENDE EN LA BLACK LIST

Una vez hayas conseguido superar las pruebas e hitos impuestos por cada miembro de la Black List ⑥, podrás **enfrentarte a ellos en un par de carreras**.

Ten por seguro que serán más complicadas que las pruebas callejeras, así que, si no te ha costado demasiado ganarlas serás capaz de derrotarlo. Para conseguirlo recuerda que **debes mejorar las características de tu coche** en las tiendas de la ciudad.

LAS RECOMPENSAS AL GANAR LOS DESAFÍOS

Cuando superes a un miembro de la Black List tendrás derecho a **elegir 2 de 5 recompensas posibles**. Siempre encontrarás dos fijas: mejoras de tuning y de componentes. **Te aconsejamos que en 2 de cada 3 te decantes por las mejoras de componentes** para asegurar que tu coche sea siempre competitivo ⑦.

Además, **podrás escoger entre 3 cartas sorpresa**. Si coges la tarjeta rosa te quedarás con el coche de tu adversario, así que es muy interesante probar suerte ya que, aunque no te guste el coche o no corra lo suficiente, podrás venderlo por un pastón.

Si la fortuna no te acompaña, siempre podrás adquirir recompensas como dinero o ayudas para arrestos policiales, lo cual tampoco está nada mal ⑧.

MEJORA TU COCHE EN LAS TIENDAS DE LA **CIUDAD.**



①


②



③


④



LAS TIENDAS DE COMPONENTES

•Tuning

A tu disposición tienes en las tiendas de la ciudad todo tipo de componentes para tunear tu coche. **Sólo si eres un auténtico fanático te recomendamos que inviertas parte de tus ahorros en estos menesteres.**

Ten en cuenta que **es mucho más importante mejorar los componentes** de tu coche o comprarte uno nuevo que dejarlo molón.

Para adquirir nuevos componentes escoge la tarjeta de recompensa correspondiente al ganar a un miembro de la Black List ①.

•Prestaciones

Cuando tengas unos ahorrillos y veas que tu coche no es del todo competitivo y te cuesta ganar mucho las carreras **pásate por alguna de las tiendas de componentes de la ciudad** (mira las marcas amarillas del mapa para conocer su ubicación ②). Pero no derroches todos tu dinero, es importante que ahorres para comprarte coches más potentes en los concesionarios.

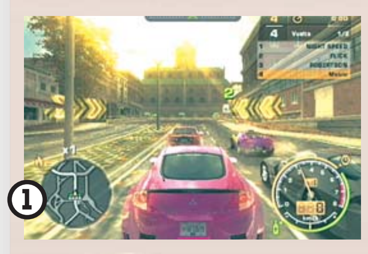
Si no dispones de mucho capital, **los componentes que más influyen en las prestaciones de tu coche son los siguientes: nitroso, motor, turbo y transmisión.**

CONCESIONARIO

En el momento en que quieras, puedes acceder al concesionario de la ciudad para cambiar de coche. Pero antes debes ahorrar mucha pasta y superar a los miembros de la Black List para ir desbloqueando coches más potentes ③. A la hora de comprar un coche **observa detenidamente sus características** para invertir bien en un coche bueno, bonito y barato ④.

Si compras un coche cada vez que derrotas a un miembro de la Black List no tendrás pasta para mejorar tus coches y te será muy difícil ganar las carreras callejeras.

LOS DESAFÍOS DE LA CIUDAD. CÓMO SUPERARLOS.


①


②


③


④

Para enfrentarte a los miembros de la Black List deberás competir en carreras callejeras. A continuación tienes las reglas y los consejos más importantes para triunfar.

CIRCUITO

Tendrás que **dar varias vueltas a un circuito urbano contra 3 adversarios**. Ganará quien cruce la meta en la última vuelta en primer lugar ①.

Consejos:
- **Haz una buena salida** e intenta separarte de tus rivales al comienzo para conducir sin estorbos.
- **Reserva el nitro** al máximo para los últimos metros.
- **Atento al tráfico** y al mapa para conocer el recorrido y los posibles atajos.
- **Memoriza el trazado** del circuito en la primera vuelta.

SPRINT

Carrera muy parecida a la modalidad "Circuito", ya que te enfrentarás a 3 adversarios y ganará quien llegue primero a meta ②, pero ahora **el trazado es abierto**.

Consejos:
- **Observa los consejos de la prueba "Circuito"**, ya que todos son aplicables, salvo el último.
- Para saber cuánto queda para llegar a meta, **vigila el porcentaje** que aparecerá en la parte superior derecha de la pantalla.
- **Suelen ser carreras donde te encontrarás con la poli**. Intenta deshacerte de ellos sin chocarte con nada para no perder velocidad. Sus coches son más veloces.

ACELERACIÓN

Una prueba muy diferente a las demás, ya que tienes que olvidarte de la dirección y **centrarte en acelerar y cambiar de marcha**. Usa R2 para cambiar de marcha, ✖ para acelerar y un golpe de stick para cambiar de carril. Debes cambiar en el momento oportuno para llegar el primero a meta en un tramo muy corto ③.

Consejos:
- **Fíjate en el visor redondo**. Cambia cuando esté de color verde.
- **Cuidado en los saltos,** ya que el coche se revolucionará pero no deberás cambiar de marcha.
- **Reserva el nitro** para los instantes finales.
- **Mira hacia atrás** para tapar el hueco a tus adversarios e **impedir que te adelanten**, aunque no pierdas la vista del tráfico.
- **Utiliza el coche** de tu refugio **que mejor acelere**.

ELIMINACIÓN

Las reglas son muy parecidas a la prueba "Circuito" pero tiene un aliciente que la complica: el piloto situado en última posición al finalizar cada vuelta es eliminado ④.

Consejos:
- **Observa los consejos de la prueba "Circuito",** ya que todos son aplicables.
- **Reserva un nitro completo** para los metros finales de cada vuelta.
- Si es necesario, **golpea a tu adversario las veces que haga falta para adelantarle** si estás a punto de llegar a la meta y vas el último.

RADAR

Aunque se trate de una carrera contra 3 adversarios y en tramo abierto, ganará quien sume las mayores velocidades en cada paso por los radares situados a lo largo del trayecto ⑤.

Consejos:
- Cuando oigas en tu sensor que te acercas a un radar **usa el nitro para acelerar**.
- **No te relajes en la conducción**, porque cuando llega el primero a meta se irá reduciendo la velocidad total acumulada de los demás participantes.
- **No te enfrasques en roces** con otro adversario cuando estés cerca de un radar.
- **Mira el mapa** para saber el trazada correcta en las zonas próximas a los radares.

CABINA DE PEAJE

Se trate de una **prueba contra el crono**. Dispones de un tiempo limitado para llegar a un punto de la autopista de la ciudad. Si te sobran segundos se acumularán para que dispongas de más tiempo para llegar hasta el siguiente ⑥.

Consejos:
- Ponte a los mandos de tu **coche más veloz**.
- **Ve consumiendo cuando puedas el nitro**, ya que dispondrás de muchas ocasiones para hacerlo.
- **Cuidado al pasar por los peajes,** ya que puedes perder varios segundos si te chocas con las cabinas.

⑤


⑥

LAS PERSECUCIONES POLICIALES.


①


②

Para avanzar en la Black List, tan importante como ganar carreras es que sepas "torear" a los coches patrulla. **Necesitas hacer el gamberro para que la policía te persiga** por las calles de la ciudad. A lo largo de las persecuciones **irás obteniendo una puntuación** (bolsa) y conseguirás una serie de hitos exigidos por tus contrincantes de la famosa lista ①.

Pero ten cuidado, porque quien juega con fuego se puede quemar. Aunque las persecuciones sean necesarias, **si fallas puedes ser arrestado por la policía y pagar suculentas multas** que te vacíen los bolsillos hasta arruinarte.

A medida que las persecuciones se alarguen, la policía se endurecerá utilizando coches más potentes, barreras policiales, e incluso utilizarán banda de clavos.

A continuación tienes los consejos claves para volver locos a la policía:
- **Para incrementar la bolsa** (la puntuación de las persecuciones) conduce lo más rápido que puedas, destroza el mobiliario urbano y los turismos ②, chócate con los coches patrullas hasta que revienten, supera las barreras policiales y alarga la persecución todo el tiempo que puedas ③.
- **Para escapar de la policía,** usa las zonas de evasión (marcadas con triángulos naranjas en el mapa) cuando los coches patrulla te pisen los talones y colócate en las zonas seguras (señaladas con círculos de estrellas) una vez los hayas despistado.
- **Además de usar la velocidad** punta de tu coche para huir de la policía y el tiempo bala, cuando llegues a un cruce frena en seco y sigue un trayecto diferente al que tomen los coches patrullas que se pasen de largo.
- **Golpea a los coches patrulla cerca de las ruedas** traseras para que pierdan el control ④.
- **Si quieres calmar el nivel de persecución** deja durante un tiempo tu coche en el refugio y usa otro.
- **Cuando hayas despistados a los coches patrulla**, fíjate en el radar de tu coche para saber si te estás acercando a más policías.



③


④

TRUCOS Y SECRETOS.



①


②

- **Si empiezas la aventura** con alguna partida del *NFSU 2* tendrás más dinero.
- **Cambia las opciones de las pruebas callejeras:** Si se te resiste alguna de las carreras en el modo Historia, sal al menú principal, ve a "Carrera personalizada" y configura la prueba con el mismo nombre como más fácil te parezca. Cuando vuelvas al modo Historia y disputes esa carrera las características seguirán a tu gusto ①.
- **Introduce los siguientes códigos en la pantalla de inicio (donde indica "pulsar START"):**
- **Nuevo marcador en las tiendas de la ciudad:** ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ↑, ↓:
- **Desafío Burger King abierto:** ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →.
- Desbloquear el coche Castrol SYNTEC Ford GT ②: ←, →, ←, →, ↑, ↓, ↑, ↓

PÁGINA DE PUBLICIDAD

Escríbenos tus cartas a Hobby Press S.A. **PlayManía**.
C/ Los Vascos 17. 28040 Madrid, indicando en el sobre "**Trucos**".
@ Manda tus e-Mails a **trucos.playmania@hobbypress.es**

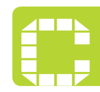
Claves, consejos y estrategias para ganar

¿Necesitas un poco de ayuda "extra" en algún juego? Pues esta es la sección que buscas...



BATTLEFIELD 2: MODERN COMBAT

•**Todas las armas:** durante el juego, mantén pulsador **L2** y **R2** e introduce esta combinación: →, →, ↓, ↑, ←, ←.



CALL OF DUTY: FINEST HOUR

• **Todos los niveles:**
Conecta un segundo mando en la consola y, en la pantalla de selección de nivel, mantén ↑ pulsado en el segundo mando mientras en el primero pulsas: **Start**, **Select**, **Select**, ■.
•**Munición infinita:**
Pausa el juego y pulsa:
R1, ●, L1, ■, ●, R1, →, →, ●, →.

CRASH TAG TEAM RACING

DESBLOQUEAR PERSONAJES:
• **Pasadena Opposum:** dale un cristal de poder en Midway.
• **Crunch Bandicoot:** dale 2.500 monedas en Midway.
• **N. Gin and his car:** dale el plutonio verde en Midway.
• **VonClutch:** dale un cristal de poder en Midway.
• **Nina Cortex:** dale las llaves en Midway.



DESTROY ALL HUMANS!

Pausa el juego y, manteniedo presionado L2, pulsa:
• **Invencible: ■, ●, ←, ←, ●, ■.**
• **Munición infinita:**
←, ●, R2, →, R1, ■.
• **Poder mental infinito:**
R1, R2, ●, →, R2, ●.
• **Mejoras:** Ve a la nave espacial, pausa el juego y, manteniendo **L2**, pulsa:
■, ●, ←, ←, ●, ■.
Las mejoras estarán en el laboratorio Pox.

DEVIL MAY CRY 3

• **Modos, trajes y Galería:**
En el menú de inicio, mantén pulsados **L1**, **L2**, **R1** y **R2** y rota el stick izquierdo hasta que oigas "Devil May Cry".

EYE TOY PLAY 3

• **Abrir todos los juegos:**
En la pantalla donde se seleccionan los juegos, introduce esta combinación:
↑, ↓, ↑, ↓, L1, L2, L1, L2.

50 CENT: BULLETPROOF

Empieza una partida, pausa y ve al menú de Opciones. Dentro, elige "Cheats" e introduce los siguientes códigos:
• **graballthat50:** todas las canciones.
• **workout:** contador de muertes activado.
• **the hub is broken:** armas más potentes.
• **yayoshome:** vídeo "Tony Yayo So Seductive".
• **ny'sfinestyo:** vida infinita.
• **gotthemrachets:** armas.
• **gunrunner:** contador sangriento activado.
• **sayhellotomylittlefriend:** vídeo "My Buddy" abierto.

FORMULA ONE 2005

• **Circuito secreto:** Logra oros en las sesiones cronometradas.
COCHES SECRETOS:
• **Lotus 25:** obtén las platas en las sesiones cronometradas.
• **Williams FW08:** obtén bronces en las cronometradas.
• **Williams FW11:** gana un campeonato en el modo Carrera.
• **Lotus 79:** gana todo.



GOD OF WAR

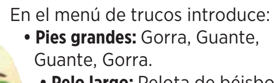
• **Un secreto revelado:**
Termina el juego en modo Spartan.
• **Trajes alternativos:**
Supera el Desafío de los Dioses.
• **Un montón de extras:**
Termina el juego una vez.
• **Mensaje secreto 1:** supera el juego una vez en modo Dios.
• **El destino de Titán:** supera el juego en modo Spartan.

GTA SAN ANDREAS

Introduce estos trucos durante el juego sin pausar. Para desactivarlos, vuelve a introducirlos.
• **250.000 dólares, 100% de salud y 100% de blindaje:**
R1, R2, L1, ✖, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑.
• **Tráfico agresivo:**
R2, ●, R1, L2, ←, R1, L1, R2, L2.
• **Coches saltan:**
R2, L2, R1, L1, L2, R2, ■, ▲, ●, ▲, L2, L1.
• **Acelerar el tiempo:** ●, ●, L1, ■, L1, ■, ■, ■, L1, ▲, ●, ▲.
• **Coches más rápidos:**
→, R1, ↑, L2, L2, ←, R1, L1, R1, R1.
• **Coches voladores:**
R2, ●, ↑, L1, →, R1, →, ↑, ■, ▲.
• **Bajar el nivel de búsqueda:**
R1, R1, ●, R2, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓.
• **Los peatones van armados:**
R2, R1, ✖, ▲, ✖, ▲, ↑, ↓.
• **Conducción perfecta:**
▲, R1, R1, ←, R1, L1, R2, L1.
• **Coches negros:**
●, L2, ↑, R1, ←, ✖, R1, L1, ←, ●.
• **Coches rosas:**
●, L1, ↓, L2, ←, ✖, R1, L1, →, ●.
• **Subir el nivel de búsqueda:**
R1, R1, ●, R2, →, ←, →, ←, →, ←.
• **Aumentar respeto:**
R1, R2, L1, ✖, ←, →, ↓, ↑.



CHICKEN LITTLE



En el menú de trucos introduce:
• **Pies grandes:** Gorra, Guante, Guante, Gorra.
• **Pelo largo:** Pelota de béisbol, bate, bate, pelota de béisbol.
• **Cabezón:** Gorra, Casco, Casco, Gorra.
• **Invencible:** Bate de béisbol, Bate de beisbol, Bate de béisbol, Camiseta.



• **Juego más lento:**
▲, ↑, →, ↓, ■, R2, R1.
• **Hotring Racer #101:**
R1, ●, R2, →, L1, L2, ✖, ✖, ■, R1.
• **Un tanque: ●, ●, L1, ●, ●, ●, L1, L2, R1, ▲, ●, ▲.**
• **Coche elástico:**
R2, ↑, L2, ←, ←, R1, L1, ●, →.
• **Coche de golf:**
●, L1, ↑, R1, L2, ✖, R1, L1, ●, ✖.
• **Coche Hotring Racer:**
R2, L1, ●, →, ↑, ●, R2.
• **Ranchera:**
↑, →, →, L1, →, ↑, ■, L2.
• **Hotring Romero:**
↓, R2, ↓, R1, L2, ←, R1, L1, ←, →.
• **Camión de la basura: ●, R1, ●, R1, ←, ←, R1, L1, ●, →.**
• **Conjunto de armas 1:**
R1, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑.
• **Conjunto de armas 2:**
R1, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, ↓, ←.
• **Conjunto de armas 3:**
R1, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, ↓, ↓.
• **Siempre lloviendo:**
R2, ✖, L1, L1, L2, L2, L2, ●.
• **Cielo nublado:**
R2, ✖, L1, L1, L2, L2, L2, ■.
• **Siempre hace sol:**
R2, ✖, L1, L1, L2, L2, L2, ✖.
• **Los coches flotan en el agua:**
→, R2, ●, R1, L2, ■, R1, R2.



JAK X

CORREDORES EXTRA:
Para disponer de más personajes para elegir, cumple estos requisitos:
• **Daxter:** Juega 5 horas y paga 50.000 orbes.
• **Kiera:** termina el juego.
• **Klever:** acaba Beachfront Drive.
• **Razer:** acaba Northern Tour.
• **Sig:** termina Spargus City Death Race.
• **UR-86:** termina la prueba de calificación de Kras City.



KILLZONE

• **Niveles y personajes:**
Empieza una partida nueva e introduce el nombre "Shooterman" en tu perfil de personaje, con la "S" mayúscula.



L.A. RUSH

Durante el juego introduce estos códigos:
• **5.000 dólares:**
↑, ↓, ←, →, ●, ←, R2, ↑.
• **Los coches:** ↑, ↓, ←, →, ●, ■, R2, R1, ↑, ↓, ←, →.
• **Quedar siempre el primero:**
↑, ↓, ←, →, R2, ←, ●, ↑.
• **Desactivar a la policía:**
↓, ←, →, R2, ■, →, R1, ←.
• **Tráfico más rápido:**
↑, ↓, ←, →, ■, →, ●, ←.
• **Nitro infinita:**
↑, ↓, ←, →, ■, ↑, ↓, ●, ↑.

LOS URBZ: SIMS EN LA CIUDAD

Durante el juego introduce estas combinaciones. Primero debes desbloquear al gnomo.
• **Gnomo tramposo:**
● + L1 + L2 + R2 + R1.
• **Adquirir habilidad:**
L1 + R2 + → + ■ + L3.
• **Físico al máximo:**
L1 + R1 + ↓ + ✖ + L3.
• **Mente a tope:**
L1 + R1 + ✖ + ● + ↑.
• **Arte a tope:** L3+R3+R1+R2+●.
• **Poder social:** ▲+R2+L1+✖+■.

MEDAL OF HONOR: EUROPEAN ASSAULT

Pausa, mantén pulsados **L1** y **R1** e introduce este código:
●, ●, ←, ▲, ●, ✖.
Verás la frase "Introducir truco" en pantalla: mete ahora cualquiera de éstos:
• **Adrenalina al 100%:**
L1, R2, R1, ↑, ▲, ●.
• **Eliminar a tu Némesis:**
●, ↓, ●, ↑, ▲, ●.
• **Modo Dios: ■ L2 L1 ▲ ▲ L2.**
• **Conseguir documentos OSS:**
↑, ✖, R2, R1, ↑, ■.
• **Suicidarse: ✖, ▲, ●, →, ▲, ●.**
• **Munición infinita:**
L2, L1, ■, L2, L1, R1.

MORTAL KOMBAT: SHAOLIN MONKS

En el menú principal, mantén presionado **L2** y, sin soltarlo, introduce estas combinaciones para desbloquear al personaje. Suelta **L2** para activarlo.
• **Scorpion:**
■, ↑, L1, R1, ←, →, ■.
• **Sub-Zero:**
■, ↑, ↓, L1, L1, ↑, ■.
• **Mortal Kombat II clásico:**
■, ↑, ↓, ←, →, R2, ■.



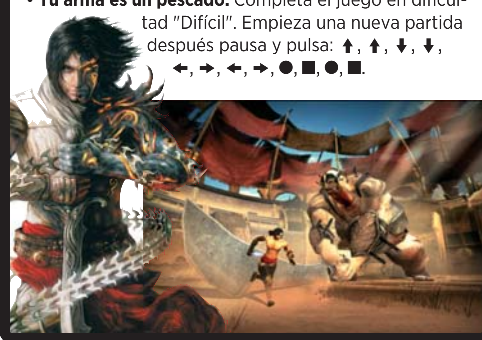
NEED FOR SPEED MOST WANTED

En la pantalla de "press start" introduce estas combinaciones:
• **Marcador especial:**
↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ↑, ↓.
• **Abrir desafío Burguer King:**
↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →.
• **Abrir Castrol SYNTEC Ford:**
←, →, ←, →, ↑, ↓, ↑, ↓.

PRINCE OF PERSIA: LAS DOS CORONAS

Play ¡EL TRUCO DEL MES!

• **Restaurar todos los huecos de arena:** Mientras estás jugando, mantén **L3** y rápidamente pulsa esta secuencia:
●, ●, ✖, ■, ■, ✖, ▲, ▲.
• **Motosierra como arma:**
Pausa el juego y pulsa:
↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →, ●, ■, ●, ■.
• **Arma infantil:** Completa el juego en dificultad "Fácil". Después, empieza una partida, pausa el juego y pulsa:
←, ←, →, →, ●, ■, ■, ●, ↑, ↓.
• **Teléfono como arma:**
Completa el juego en dificultad "Normal". Empieza una nueva partida, pausa el juego y pulsa:
→, ←, →, ←, ↓, ↓, ↑, ↑, ●, ■, ●, ■, ■.
• **Tu arma es un pescado:** Completa el juego en dificultad "Difícil". Empieza una nueva partida después pausa y pulsa: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ●, ■, ●, ■.





SAMURAI JACK: THE SHADOW OF AKU

Desbloquear armas:
Consigue los siguientes niveles de experiencia:
• **Makiwari:** nivel 3.
• **Nodachi:** nivel 5.
• **Daihan Nya:** nivel 7.
• **Amatsuyu:** nivel 10.
• **Shibuki:** nivel 13.
• **Hyakki Yako:** nivel 27.
• **Akitsu:** nivel 35.
• **Hadarayuki:** nivel 39.
• **Hyakka Ryoran:** nivel 43.
• **Metsu Ryuto:** nivel 59.
• **Scissor61:** nivel 64.
• **Trident:** nivel 67.
• **Sobusho:** nivel 75.
• **Murasame:** nivel 80.

SLY 3: HONOR ENTRE LADRONES

• **Avión alternativo:**
En el tercer episodio, cuando Sly está volando con el biplano, pulsa **Start** para pausar y pulsa:
R1, R1, →, ↓, ↓, →.
Quita la pausa y disfrútalo.

SPARTAN: TOTAL WARRIOR

• **Todos los niveles (1 jugador):** Ilumina la opción "Extras" en el menú principal y pulsa ← 11 veces, → 7 veces y ■.

SSX ON TOUR

Introduce estos passwords seleccionando la opción "Cheats" en el menú de Extras.
• **Niveles:** BACKSTAGEPASS
• **Toda la ropa:** FLYTHREADS
• **Películas:** THEBIGPICTURE
• **Dinero extra:** LOOTSNOOT
• **Turbo infinito:** ZOOMJUICE
• **Trucos monster:** JACKALOPESTYLE
• **Pelea de bolas de nieve:** LETSPARTY
• **Turbo estático:** POWERPLAY
Desbloquear personajes:
• **Conrad (el mini vikingo):** BIGPARTYTIME
• **Mitch Koobski (el unicornio):** MOREFUNTHANONE
• **Nigel (Rocker):** THREEISACROWD
• **Ski Patrol:** FOURSOME.



THE WARRIORS

Si la cosa se pone difícil, prueba estos trucos. Mientras estás jugando introduce cualquiera de estas combinaciones para activarlos:
• **100% completado:**
L1, Select, ■, ↓, L2, →.
• **200 dólares, 3 paquetes de flash y algunos botes:**
R1, R2, L1, ✖, ↓, L1.
• **Completar la misión en curso:**
↓, ■, ✖, Select, R1, ←.
• **Perder a los polis:**
↑, Select, ✖, ▲, ▲, ■
• **Bate:** ■, R2, ↓, ↓, L1, L1.
• **Modo Furia infinito:**
■, ●, ▲, Select, ✖, ←.
• **Sprint infinito:**
↓, ■, ←, ✖, L1, Select.
• **Cuchillo:**
↓, ↓, Select, ↑, ↑, L3.
• **Machete:**
L1, ✖, R1, R1, Select, R2.
• **Tubería:**
R2, ●, Select, ↑, L1, →.
• **Salud infinita:**
↑, ▲, L3, Select, ✖, L2.
• **Tener 99 créditos en el minijuego "Ejércitos de la Noche":**
Primero desbloquea el minijuego y después, en cualquier momento en el que lo estés jugando, pulsa:
↑, ↑, ↓, ↓, ←, →.

TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND

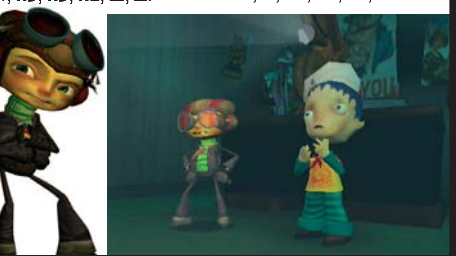
Desde el menú principal, ve a "Opciones" y después selecciona "Cheats". Allí, introduce estos códigos exactamente como te los damos.
Después de introducirlos, podrás acceder al menú de trucos para activarlos en "Opciones de juego" durante el juego.
• **Grind perfecto:** grindXpert
• **Manual perfecto:** 2wheels!
• **Skitch perfecto:** h!tchar!de
• **Jarmie:** abres todos los niveles del modo Historia.
• **Matt Hoffman:** the_condor
• **Abrir a Jason Ellis:** sirius-DJ

TRUE CRIME: NEW YORK CITY

Para hacer todavía más movidito el juego o si te resulta difícil, puedes introducir algunos códigos. Para activarlos, ve a la pantalla del mapa (CompStat), mantén pulsado **L1 + R1** e introduce estas combinaciones:
• **Toda la música:** ●, ■, ●, ■.
• **Daño Doble:** ✖, ✖, ■, ✖, ✖, ✖.
• **Un millón de dólares:**
■, ■, ▲, ■, ▲ y ■.
• **Superpoli:** ▲, ✖, ▲, ✖, ▲, ▲.
• **Modo Ultrafácil:**
●, ■, ✖, ✖, ▲, ●.
• **Munición ilimitada:**
●, ■, ✖, ■, ■, ▲.
• **Resistencia ilimitada:**
●, ■, ✖, ■, ✖, ●.
• **Desbloquear minijuego de Red Man:** ▲, ✖, ✖, ●, ▲.

PSYCHONAUTS

Durante el juego, mantén **L1+R1** y después pulsa estas combinaciones. Si lo haces bien oirás un sonido.
• **9999 de munición:**
R3, ✖, L3, L3, ▲, ●.
• **9999 puntas de flecha:**
✖, R3, R3, R2, ▲, ■.
• **9999 vidas:**
L3, R2, R2, ●, ✖, R3.
• **Todos los poderes:**
●, ●, ▲, R2, L3, ▲.
• **Todas las mejoras de los poderes:**
L3, R3, L3, R2, ●, R2.
• **Ítems globales:**
R3, ●, R2, R2, L3, ▲.



S.O.S. TRUCOS

LOS SIMS 2

Activar los trucos

✉ **Francis Torreblanca (e-mail)**

Hola playmaníacos. Me gustaría saber cómo activar los trucos de *Los Sims 2*. Muchas gracias.

Primero, pausa el juego e introduce el truco que hace aparecer al gnomo: L1, R1, ↑, ✖, R2.
Con el juego todavía pausado, introduce las siguientes secuencias (según los trucos que quieras activar):
• Avanzar el reloj 6 h. ●, ■, L1, ↑, ↓.
• Llenar todas las aspiraciones:
↑, ●, ↑, →, L2.
• Dar dinero (9.999 simoleones):
R1, L1, R2, →, ←.
• Interrumpir audio: R1, L1, R1, L1, ▲.
• Asignar nivel de dificultad:
▲, ●, ■, R2, ←.
• Todas las ropas: ■, R2, ↓, →, ■.
• Abrir todo: ●, L2, ←, ●, ↑, ●.
• Todos los objetos: L2, ●, ↓, ←, ↑.
• Todas las recetas: L2, ■, ↑, ↓, →, ✖.
Vuelve a la partida y busca en los alrededores un gnomo (suele estar fuera de tu casa). Pulsa sobre el gnomo y se te dará la acción de activar cualquiera de los trucos que hayas introducido antes.

BUFFY CHAOS BLEEDS

En el instituto

✉ **Ramón Alarcón (e-mail)**

Hola playmaníacos. Tengo un gran problema con el juego *Buffy The Vampire Slayer: Chaos Bleeds*, y es que no sé cómo pasarme el nivel Instituto de Sunnydale. Ya lo he intentado todo y ya no sé que hacer...

Aunque no nos indicas en que parte del nivel estás atascado, vamos a ser buenos y te vamos a explicar cómo se pasa la primera parte, que es donde están los puzzles y donde probablemente tienes el problema. Primero, coge la linterna de la sala de Administración. Después busca la oficina del director Snyder y coge el dictáfono del escritorio. Sube al piso de arriba y, en el laboratorio de física, encontrarás el filtro UV (también en el escritorio). Ya tienes una linterna con un filtro UV. Ahora, con la linterna equipada, ve al aula de matemáticas y enfoca a la pizarra: la luz ultravioleta revelará una contraseña. Vuelve al piso de abajo y ve hacia la zona donde unas zarzas sobrenaturales bloquean una puerta. A la derecha está el aula de lengua. Entra y usa la contraseña en el ordenador. Con el dictáfono, graba la contraseña. Ahora sal del aula y busca la puerta con un intercomunicador: usa el dictáfono en él y se abrirá la puerta, con lo que accederás a una nueva zona.

PSI-OPS

Contra el General

✉ **Ambrosio Cabrera (e-mail)**

Hola playmaníacos. Estoy atascado en *Psi-Ops*. ¿Cómo puedo matar al General, el enemigo final? Gracias.

Nada más acabar la escena de vídeo, destruye las columnas que rodean al General con tu piroquinesis.



De cada columna destruida saldrá una esfera. Debes recoger el mayor número posible. Búscalas para añadirlas a tu inventario antes de que el General se cargue con toda la energía del monolito. Ahora debes lanzar contra el general esferas pulsando R1 y apuntando con la mira para acertar. Si se te agotan las esferas, recárgalas en el círculo de luz del centro de la sala. Ten cuidado: si permaneces parado en el círculo mucho tiempo te golpeará una onda expansiva, así que debes ser rápido. Si necesitas botiquines, hay muchos en el foso que rodea la zona central. Sigue disparando esferas y el general caerá.

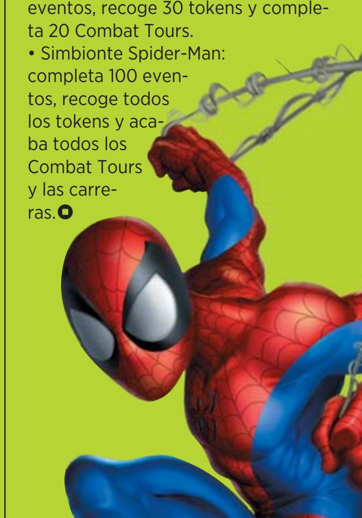
ULTIMATE SPIDER-MAN

Los trajes ocultos

✉ **David Vidal (Sevilla)**

¡Hola amigos! Tengo una duda sobre *Ultimate Spider-Man*. En la sección "Desbloqueables", no sé para qué sirven los trajes.

Los trajes... pues puedes jugar con ellos si cumples estas condiciones:
• Arachnoman: completa 90 eventos en la ciudad, recoge 90 tokens y completa 20 Combat Tours.
• Parker Hoodie: completa 75 eventos en la ciudad y recoge 75 tokens.
• Peter Parker: completa 50 eventos, recoge 50 tokens y gana la quinta carrera contra la Antorcha Humana.
• Spidey Wrestling: completa 30 eventos, recoge 30 tokens y completa 20 Combat Tours.
• Simbionte Spider-Man: completa 100 eventos, recoge todos los tokens y acaba todos los Combat Tours y las carreras.



PÁGINA DE PUBLICIDAD

PSP

DEAD TO RIGHTS: RECKONING

• Todo con un solo código: Introduce como nombre al crear un perfil la palabra DoggieStyle (mantiendo las mayúsculas). Después, mientras estás en el juego, pausa, ve a Opciones y entra en el menú de trucos para activar los que quieras usar.

DEATH JR.

Pausa el juego mientras juegas y manteniendo pulsados los botones **L** y **R** pulsa estas combinaciones:

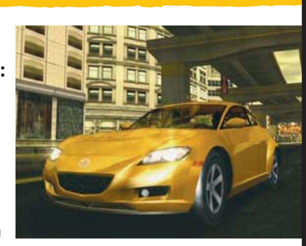
• Todas las armas: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ✖, ●
• Modo Dios: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, ←, →, →, ■, ▲
• Todas las mejoras: ↓, ↓, ←, →, ←, →, ✖, ●
• Munición infinita: ▲, ▲, ✖, ✖, ■, ●, ■, ●, →, ↓

GRAND THEFT AUTO LIBERTY CITY STORIES

Introduce estas combinaciones durante el juego:

• El mango de la bicicleta es más grande: ●, →, ✖, ↑, →, ✖, L, ■.
• Conductores agresivos: ■, ■, R, ✖, ✖, L, ●, ●.
• Semáforos en verde: ▲, ▲, R, ■, ■, L, ✖, ✖.
• Coches cromados en plata: ▲, R, L, ↓, ↓, R, R, ▲.
• Coches en color negro: ●, ●, R, ▲, ▲, L, ■, ■.
• Coches de color blanco: ✖, ✖, R, ●, ●, L, ▲, ▲.
• Cabezas raras: ↓, ↓, ↓, ●, ●, ✖, L, R.
• Conducir sobre el agua: ●, ✖, ↓, ●, ✖, ↑, L, L.
• Tiempo despejado: ↑, ↓, ●, ↑, ↓, ■, L, R.
• Sucidarse: L, ↓, ←, R, ✖, ●, ↑, ▲.
• Destruir todos los coches: L, L, ←, L, L, →, ✖, ■.
• Ver los créditos: L, R, L, R, ↑, ↓, L, R.
• El tiempo pasa más deprisa: L, L, ←, L, L, →, ●, ✖.
• Juego más rápido: R, R, L, R, R, L, ↓, ✖.
• Niebla: ↑, ↓, ▲, ↑, ↓, ✖, L, R.
• Armadura a tope: L, R, ●, L, R, ✖, L, R.
• Salud al máximo: L, R, ✖, L, R, ■, L, R.
• Las chicas te siguen: ↓, ↓, ↓, ▲, ▲, ●, L, R.

NEED FOR SPEED: MOST WANTED



• Conseguir coches de policía en el modo Tuner Takedown: Pon como nombre de perfil: !get-set
• Todos los coches de policía: Consigue 100,000$.
• Ganar 100.000 $: Introduce de nombre de perfil: !bacon

• Conseguir 250.000 dólares: L, R, ▲, L, R, ●, L, R.
• El nivel de búsqueda no sube: L, L, ▲, R, R, ✖, ■, ●.
• Tiempo nublado: ↑, ↓, ✖, ↑, ↓, ▲, L, R.
• Los peatones te atacan: L, L, R, L, L, R, ↑, ▲.
• Los peatones van armados: R, R, L, R, R, L, →, ●.
• Los peatones atacan a todo el mundo: L, L, R, L, L, R, ←, ■.
• Tracción perfecta: L, ↑, ←, R, ▲, ●, ↓, ✖.
• Lluvia: ↑, ↓, ■, ↑, ↓, ●, L, R.
• Incrementar la atención general sobre ti: L, ↑, →, R, ▲, ■, ↓, ✖.
• Bajar el nivel de búsqueda: L, R, ■, L, R, ▲, L, R.
• Trajes aleatorios: L, L, ←, L, L, →, ■, ▲.
• Juego más lento: R, ▲, ✖, R, ■, ●, ←, →.
• Coche Rhino: L, L, ←, L, L, →, ▲, ●.
• Camión de la basura: ▲, ●, ↓, ▲, ●, ↑, L, L.
• Tiempo soleado: L, L, ●, R, R, ■, ▲, ✖.
• Pack de armas 1: ↑, ■, ■, ↓, ←, ■, ■, →.
• Pack de armas 2: ↑, ●, ●, ↓, ←, ●, ●, →.
• Pack de armas 3: ↑, ✖, ✖, ↓, ←, ✖, ✖, →

MERCURY

• Abrir todos los mundos y todos los niveles: Selecciona el modo para dos jugadores, introduce las iniciales "hg?" (sin poner las comillas) y vuelve al menú principal. Ahora elige el modo individual y en el mundo principal, con los botones **L** y **R** pulsados, aprieta **Select**. Realiza el mismo recorrido y pulsa la misma combinación para desbloquear el truco.

NFL STREET 2: UNLEASHED

Introduce los siguientes passwords:

• Mejor agarre: MagnetHands
• Pista EA: EAField
• Jugadores enormes: BIGSmash
• Turbo infinito: NozBoost
• Recepción perfecta: GlueHands
• Desbloquear equipo Xzibit: TeamXzibit
• Modo Hormiga: RuinedPicnic

SPIDER-MAN 2

Dentro de "Opciones", busca el apartado "Trucos" e introduce cualquiera de estos códigos:

• WARPULON: niveles abiertos.
• MYHERO: todos los movimientos comprados.
• POPPYCORN: vídeos abiertos.
• NERGETS: salud infinita.
• FILLMEUP: telaraña infinita.
• Seleccionar nivel: Cuando superes el 100% del juego, comienza uno nuevo con el nombre FLUWDEAR y la opción de seleccionar nivel estará disponible.

TWISTED METAL WORLD TOUR

Mantén pulsados **L** y **R**, e introduce:

• Armas mejores: ▲, ▲, ↑, ↑.
• Munición infinita: ▲, ▲, ↓, ↓.
• Rellenar energía: ▲, ✖, ■, ●.
• Invencible: →, ←, ↓, ↑.

VIRTUA TENNIS WORLD TOUR

En el menú principal mantén pulsado **L** y, sin soltarlo, introduce estas combinaciones. Oirás un sonido.

• Todas las raquetas y equipamiento disponibles desde el principio (en Casa): →, ←, →, →, ↑, ↑, ↑.
• Empieza el torneo mundial con 1.000.000 de dólares: ↑, ↓, ←, ↓, ▲, ▲, ▲.
• 2000 dólares por semana en el modo Torneo Mundial: ↑, ↓, →, ↓, ▲, ■, ▲.
• Modo Sepia: ↑, ↓, ←, →, ←, ←, ←
• Todos los estadios: ↑, ↓, ←, →, ■, ■, ■.

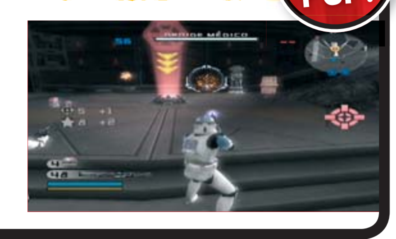
STAR WARS BATTLEFRONT II



Play ¡TRUCO PSP!

En el desarrollo del modo individual, pausa e introduce las siguientes secuencias:

• Ser invencible: ↑, ↑, ↑, ←, ↓, ↓, ↓, ←, ↑, ↑, ↑, ←, →
• Armadura infinita: ↑, ↓, ←, ↓, ↓, ←, ↓, ↓, ←, ↓, ↓, ↓, ←, →



S.O.S. TRUCOS

SPLINTER CELL CHAOS TEORY

Reiniciando Dvorak

✉ **Paco Sánchez (e-mail)**

Hola playmaníacos. Tengo *Splinter Cell Chaos Theory* y estoy atascado en la misión 4, en la sala Dvorak. No hay manera de reiniciar la secuencia del ordenador y coger las copias. A ver si podéis ayudarme. Gracias.

Debes reiniciar el ordenador Dvorak sin que se caliente para conseguir algunas tarjetas perforadas. Primero ve a la especie de fotocopiadora que hay al fondo. Es un servidor: enciéndelo. Uno de los conmutadores que hay en las columnas del centro se iluminará: ve hasta él y apágalo. El guardián de Dvorak hará lo mismo con el siguiente conmutador que se encienda. Busca el próximo y apágalo también. Debes procurar no volver a encender ninguno de los conmutadores que ya están apagados, porque si no se recalentará el sistema y tendrás que volver a empezar. Como está muy oscuro, usar las gafas de visión nocturna puede venirte bien. Cuando hayas reiniciado Dvorak, ve a buscar la impresión en papel. Para acabar la misión, ya sólo te queda alcanzar el punto de extracción.

BLOODY ROAR

Personajes ocultos

✉ **Julián Segura (e-mail)**

Hola amigos. Hace poco me compré *el Bloody Roar 4*. He desbloqueado 4 personajes ocultos pero me falta el último. ¿Cómo lo puedo conseguir?

Los personajes ocultos se desbloquean consiguiendo puntos DNA en el modo Carrera. Así que si te falta un personaje, debe ser Dragon Ryoho, el más "caro": necesitas 100.000 DNA.

PRINCE OF PERSIA LAS DOS CORONAS

Derribando un gigante

✉ **Gorka Arrezaga (e-mail)**

Hola playmaníacos. No puedo acabar con el primer gigante del juego *Prince of Persia: Las Dos Coronas.* ¿Cómo puedo eliminarle? Gracias.

En primer lugar, es muy importante que en la primera parte de la batalla intentes no usar depósitos de arena para retroceder en el tiempo, porque los necesitarás después. Nada más comenzar la batalla, avanza hacia delante y verás una zona con plataformas y salientes en las paredes: debes subir por ellos hasta lo más alto sin demorarte ni un instante: si te paras, el gigante te golpeará. Una vez arriba, avanza hasta el extremo de la pasarela y, desde allí, salta hasta el monstruo. Para hacerle daño debes esperar a atacar justo cuando la imagen se ponga en blanco y negro y ejecutar un ataque "Quick kill" (igual que cuando realizas las ejecuciones especiales a los enemigos normales). No pulses antes o te lanzará y tendrá que volver a subir; ni después, porque perderás tu oportunidad. Realiza toda la secuencia de ataques hasta que hieras al gigante en un ojo. De nuevo en el suelo, avanza hacia otra zona de plataformas al otro lado de



la arena (si corres y das volteretas por el camino, el gigante no te alcanzará). Sube sin perder un instante para evitar las embestidas del monstruo y avanza hasta el extremo para saltar sobre la criatura. De nuevo, sólo debes atacar cuando la pantalla se ponga en blanco y negro: en un momento dado el gigante te agarrará con la mano, pero ten paciencia, no ataques antes de tiempo. Tras tu secuencia de ataques el gigante acabará ciego. De nuevo en el suelo, esta es la parte más delicada: debes golpear al gigante en las rodillas hasta que caiga, pero te mata de un solo golpe. Por eso es importante que no hayas gastado los depósitos de arena y puedas retroceder tras sus golpes. Intenta pillarle por la espalda y rueda por el suelo para esquivar. Cuando caiga, realiza un último ataque "Quick Kill" para acabar con él.



RESIDENT EVIL OUTBREAK

Códigos para el ordenador

✉ **Miguel Navarro (e-mail)**

Hola amigos, en la segunda fase de *Resident Evil Outbreak* me he encontrado con un ordenador que me pide 4 dígitos y sé cuáles son. Gracias.

En esta fase encuentras ordenadores en dos ocasiones. Primero en el control de seguridad 6B. Sirve para abrir dos puertas, aunque no es imprescindible usarlo, ya que después adquirirás una tarjeta que puede abrirlas. El caso es que la puerta del pasillo Este 4B se abre con alguna de estas claves: A375, C582, J126; y la puerta de la habitación del ordenador 5B se abre con una de estas: B482, A194, D580. Más tarde encontrarás otro ordenador en el almacén 7B. En este debes introducir uno de los códigos que aparecen en los documentos, y que puede ser 0634, 4509 ó 9741.

Sorteamos

25 juegos *Shadow of the Colossus* para PS2, la aventura más original y sorprendente del momento.

¡¡¡Juega con tu móvil y gana!!!
¡Envía un SMS al número 5959!

Participar es muy fácil, sólo tienes que mandar un mensaje con la clave "shadowplay(espacio) datos personales" y entrarás en el sorteo de 25 juegos *Shadow of the Colossus* para PS2. Una aventura que no te dejará indiferente.

25 Juegos PS2

PlayStation 2
SHADOW OF THE COLOSSUS

BASES DEL CONCURSO

Para participar, envía un mensaje de texto con tu móvil al número 5959, poniendo, por ejemplo: shadowplay Luis Llopis Calle Aranjuez 164, 1C CP 28090 Madrid

1.- Coste máximo del mensaje: 0,90 Euros + IVA.
2.- Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3.- De las llamadas recibidas se seleccionarán 25 mensajes y cada uno de los remitentes recibirá 1 juego *Shadow of the Colossus* para PS2.
4.- Los premios no serán canjeables por dinero.
5.- No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
6.- Los ganadores aparecerán publicados en próximos números de la revista.
7.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
8.- Plazo de participación: del 15 de febrero de 2006 al 16 de marzo de 2006.

"En cumplimiento con la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre de Protección de Datos de Carácter Personal, le informamos que sus datos personales formarán parte de un fichero propiedad de AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A. para la publicación de los ganadores de los concursos, así como para el envío de los premios, ante quien puede ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición en la dirección C/Los Vascos, 17-28040 Madrid".





PlayStation 2

PS2 | EA BIG | DEPORTIVO | 2 DE MARZO

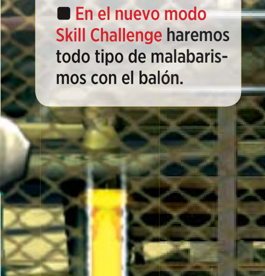
FIFA Street 2

EL FÚTBOL ES ASÍ... DE ESPECTACULAR



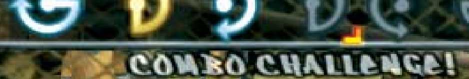
Los partidos de "futbito" 4 contra 4 más emocionantes se jugarán en la calle.

Ronaldinho humillado. Zidane ridiculizado. Henry llorando en el suelo... Así dejarás a las máximas estrellas del fútbol mundial en *FIFA Street 2*, la continuación del exitoso arcade de fútbol de EA Big. El juego volverá a proponernos partidos 4 contra 4 (contando al portero) en canchas callejeras, con más de 300 jugadores reales de 20 países. Y en ellos el fútbol será sinónimo de espectáculo, ya que con un sencillo control realizaremos las virguerías más increíbles: rabonas, chilenas, caños, bicicletas... Un extensísimo catálogo de "chulerías" que incluirá muchísimas nuevas, no disponibles en el primer *FIFA Street*. Además, serán clave en los partidos, ya que con ellas dejaremos literalmente sentado al rival, llenando así la barra que nos permitirá ejecutar los nuevos y demoledores "gamebreakers": tiros que, si entran en la portería, valdrán más de un tanto o darán por terminado el partido.... Este "fútbol salvaje" los disfrutaremos en partidos entre selecciones nacionales, o en un modo llamado Rule The Street, mucho más largo que el modo Historia del primer *FIFA Street*. Y como colofón, el nuevo Skills Challenge, en el que habrá que sumar puntos haciendo malabarismos con la pelota. Una novedad muy apropiada para un juego en el que el dominio del balón lo será todo.



» PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BUENA

Todas las estrellas del "planeta Fútbol" se darán cita en un título tan sencillo de jugar como espectacular de ver.





En el nuevo modo Skill Challenge haremos todo tipo de malabarismos con el balón.

» SE PARECE A...



NBA STREET V3

El mismo concepto de facilidad de manejo y espectáculo, pero traspasado al baloncesto NBA.



URBAN FREESTYLE SOCCER

Otro título que ofreció fútbol callejero sencillo, vistoso y veloz, pero sin jugadores reales.



■ Ronaldinho, Zidane, Henry, Ronaldo, Van Nilsterooy, Rooney... Los mejores jugadores se darán cita en este juego para goce de sus fans.



■ Con un control sencillísimo, haremos una variedad enorme de virguerías. Ante ellas, los rivales perderán el equilibrio...



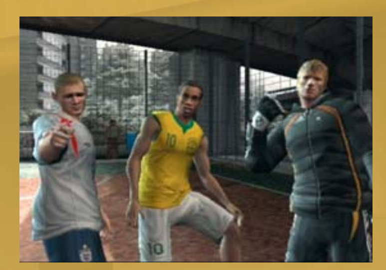
■ Habrá 20 escuadras, con 15 jugadores cada una. En España, Raúl, Torres, Puyol y Casillas serán los titulares.

» EL REY DE LA CALLE

En el modo "Rule The Street" crearemos un jugador y viajaremos por todo el planeta desafiando a equipos callejeros, después capitaneando nuestro propio equipo y finalmente retando a estrellas internacionales. Todo para convertirnos en el mejor jugador callejero del mundo.



Con la experiencia que ganemos mejoraremos las habilidades de nuestro jugador.



Si somos lo bastante buenos acabaremos jugando con los mejores del mundo.



■ No sólo estarán los "cracks" actuales. Mitos como Pelé o Beckenbauer también impartirán lecciones.

Los mejores jugadores del mundo te retarán a un partidillo en la calle. Las virguerías con el balón serán el arma para ganar y dominarlas será fácil.



■ Los "gamebreakers" son acciones especiales que pueden determinar el final del partido.

PS2 | SCI | SHOOT'EM UP TÁCTICO | 17 DE MARZO

Commandos Strike Force

ORIGINAL **FUSIÓN** DE ACCIÓN Y ESTRATEGIA



La compañía española Pyro Studios ha saboreado el éxito mundial gracias a la serie de estrategia *Commandos*, cuya segunda parte visitó PS2. Pero con *Strike Force*, la saga dará un giro radical para meterse en el terreno de los shoot'em up, aunque conservando elementos estratégicos que nos brindarán un desarrollo lleno de posibilidades. Nosotros tomaremos el mando de un comando (compuesto por un francotirador, un boina verde y un espía) durante la II Guerra Mundial. En cada misión manejaremos a dos de estos personajes, pudiendo intercambiar su control para aprovechar las habilidades de cada uno (sigilo, armas de fuego, disfraz...) y así eliminar o evitar a los soldados nazis. Tal catálogo de opciones nos posibilitará tanto la infiltración como la acción sin concesiones, ofreciendo una original propuesta alejada de lo visto en el género.

» **PRIMERA IMPRESIÓN: EXCELENTE**
Un shoot'em up que gracias a su innovadora mezcla de acción y estrategia promete diversión de la buena.

Aunque sea un shoot'em up, el juego tendrá unas altísimas dosis de estrategia.

El sigilo será fundamental para eliminar soldados sin levantar sospechas.

» SE PARECE A...

MOH:EUROPEAN ASSAULT
Un shooter ambientado en la II Guerra Mundial, donde podemos dar órdenes a otros soldados.

BLACK HAWK DOWN
Aunque ambientado en otro conflicto bélico, el juego tiene grandes dosis de estrategia militar.



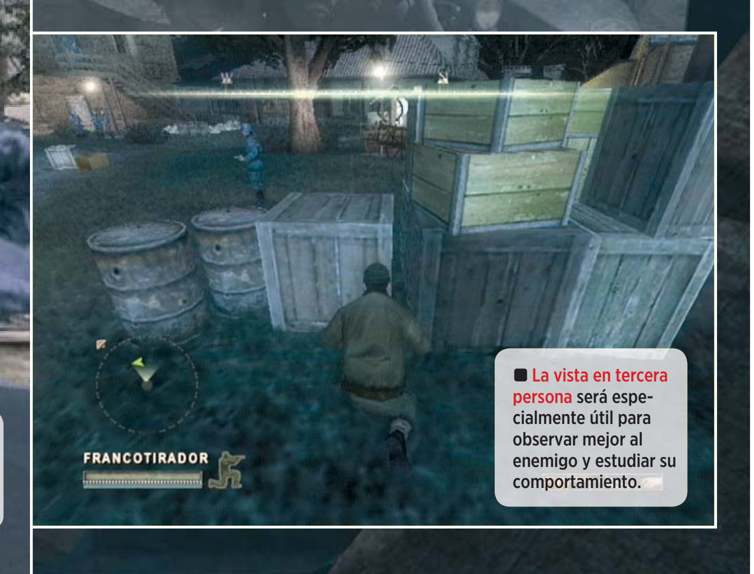
Para superar las misiones tendremos que aprovechar las habilidades únicas de cada personaje.



Los soldados nazis tendrán una lograda IA y se alertarán a la mínima sospecha.

A diferencia de otros shoot'em up, *CSF* no se limitará a los típicos tiroteos, sino que también tendrá un alto nivel estratégico.

La ambientación será exquisita y nos meterá de lleno en la acción y la trama.



La vista en tercera persona será especialmente útil para observar mejor al enemigo y estudiar su comportamiento.

PSP | TAKE TWO | ACCIÓN | MARZO

Tokobot

LA ESENCIA DEL TRABAJO EN **EQUIPO**

Escondidos en unas ruinas místicas aguardan cientos de tesoros para ser descubiertos... Y nosotros los recuperaremos en compañía del joven y valiente Bolt y sus pequeños robots, conocidos como Tokobots.
La mecánica del juego integrará acción, saltos, pequeños puzzles y habilidad ya que, manejando a Bolt, tendremos que utilizar a los pequeños Tokobots para realizar todo tipo de tareas: crear con sus cuerpos un puente o unas escaleras, atacar, acarrear objetos pesados... Para ello dispondremos de sencillas órdenes, que en realidad son "formaciones" para que los Tokobots se coloquen alrededor nuestro de una u otra forma. Si a este original planteamiento unimos un buen control, un desarrollo variado, nuevas habilidades y formaciones que iremos aprendiendo por el camino (como por ejemplo crear un tanque) o la presencia de divertidos enemigos finales, nos quedará un juego cuando menos interesante...

» SE PARECE A... **NADA CONOCIDO**
» PRIMERA IMPRESIÓN: **MUY BUENA**



Los pequeños Tokobots servirán para todo, desde atacar a los enemigos de varias formas a crear un puente para sortear una abismo.



Saltos, acción, puzzles, enemigos finales... el juego será muy variado y divertido.



La conducción a toda velocidad y las persecuciones serán las señas de identidad de esta aventura.

PS2 ATARI AVENTURA 17 DE MARZO

Driver: Parallel Lines

A TODA **VELOCIDAD** POR EL NY DE LOS 70

Tras la pequeña decepción que supuso *Driv3r*, el equipo de Reflections se ha puesto las "pilas" para ofrecernos una nueva entrega de la serie, que intentará solucionar los fallos del anterior juego y poner en pantalla las vibrantes persecuciones que hicieron famosa a la saga. La trama nos situará en el Nueva York de 1978 (donde veremos perfectamente recreados los lugares más emblemáticos), encarnando a un conductor que intenta hacerse un nombre en el mundo del crimen. Para lograrlo, podremos movernos con total libertad por la ciudad en busca de "trabajitos" ilegales, los cuales llevaremos a cabo tanto conduciendo vehículos (deportivos, motos...), como a pie (donde contaremos con un mejorado sistema de puntería automática). Pero aún hay más, ya que algunas misiones tendrán lugar en la actualidad, pudiendo ver profundos cambios tanto en la ciudad como en los vehículos. Eso sí, en ambas épocas disfrutaremos de una conducción sensacional (el control será una pasada) y emocionantes tiroteos y persecuciones, con la policía haciendo todo lo posible para detenernos.

» PRIMERA IMPRESIÓN: EXCELENTE

La saga se renovará con ideas nuevas, aunque manteniendo la sensacional conducción y sus persecuciones de infarto.



Será difícil evitar a la "poli", ya que contará con helicópteros, unidades SWAT, etc.



■ La acción se desarrollará en Nueva York (en los años 70 y en la actualidad), donde podremos movernos con total libertad.



■ Algunas misiones se cumplirán a pie. El mejorado control facilitará el uso del variado arsenal.



SE PARECE A...

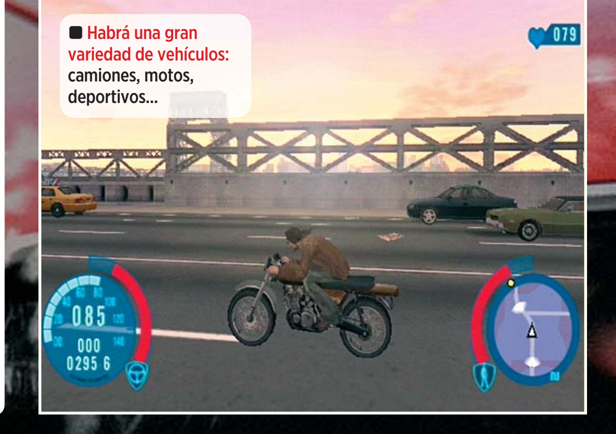


El mejor título de "mafiosos" por sus enormes posibilidades de juego y libertad de acción.



Vibrantes persecuciones y tiroteos se suceden en una conseguida recreación de Nueva York.

Bajo una cuidada recreación de Nueva York disfrutaremos, siempre con gran libertad, de unas persecuciones salvajes y unos emocionantes tiroteos.



■ Habrá una gran variedad de vehículos: camiones, motos, deportivos...

PS2 | EA SPORTS | DEPORTIVO | MARZO

Fight Night Round 3

LA EMOCIÓN SALTA AL **CUADRILÁTERO**

La serie *Fight Night* se ha convertido en un clásico dentro de los juegos de boxeo, ya que ha sabido transmitir de manera magistral toda la fuerza de este deporte. *Fight Night Round 3* elevará el listón de calidad de la franquicia, gracias al inusitado realismo de los combates y un mejorado sistema de control que incluirá más golpes y fintas que nunca. Al igual que en las anteriores entregas, el control seguirá siendo de lo más original y así nos moveremos con el stick izquierdo, mientras que con el derecho realizaremos todo tipo de golpes con la máxima sencillez. Para saciar nuestras ansías pugilísticas dispondremos, además de un completo modo Carrera, un gran plantel de boxeadores de todas las épocas (LaMotta, Frazier, Alí...) con los que podremos revivir los combates más espectaculares de la historia del boxeo. Y todo ello arropado por un fotorrealista apartado gráfico que transmitirá toda la crudeza de este deporte.

» SE PARECE A... **FIGHT NIGHT 2**
» PRIMERA IMPRESIÓN: **MUY BUENA**



■ El realismo de los combates será tremendo, tanto por su espectacular apartado gráfico como por el original y preciso sistema de control.



■ Además de crear un boxeador a medida, podremos jugar con púgiles como LaMotta, Alí...

PS2 | CAPCOM | AVENTURA DE ACCIÓN | 17 DE FEBRERO

Final Fight StreetWise

PELEAS BAJO LA **LEY** DE LA CALLE

Una de las recreativas más famosas de Capcom, el adictivo beat´em up *Final Fight*, vuelve a la carga con un remozado look 3D y manteniendo las peleas callejeras como argumento principal. Aunque habrá una opción Arcade donde todo será dar "palos" por doquier, el grueso del juego lo compondrá un modo Historia donde podremos movernos con total libertad por distintos escenarios urbanos. En nuestro deambular nos aguardarán diversas misiones principales que harán avanzar la trama, aunque también podremos visitar todo tipo de locales o hablar con otros personajes para que nos propongan misiones secundarias y minijuegos. Eso sí, las peleas llevarán todo el peso del juego, de manera que nos enfrentaremos a multitud de enemigos haciendo uso de diferentes golpes cuerpo a cuerpo, así como de diversas armas blancas y de fuego.

» PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BUENA

Gran libertad de acción y luchas espectaculares serán las señas de identidad de este vistoso beat´em up callejero.



Reñidas peleas callejeras serán las protagonistas de este vibrante beat´em up.



Será posible moverse con libertad por los diferentes entornos urbanos.

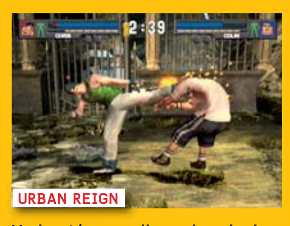


» SE PARECE A...



THE WARRIORS

La "peli" de culto convertida en un juego con gran libertad de acción y peleas callejeras.



URBAN REIGN

Un beat´em up lleno de salvajes combates callejeros, aunque en este caso en escenarios cerrados.

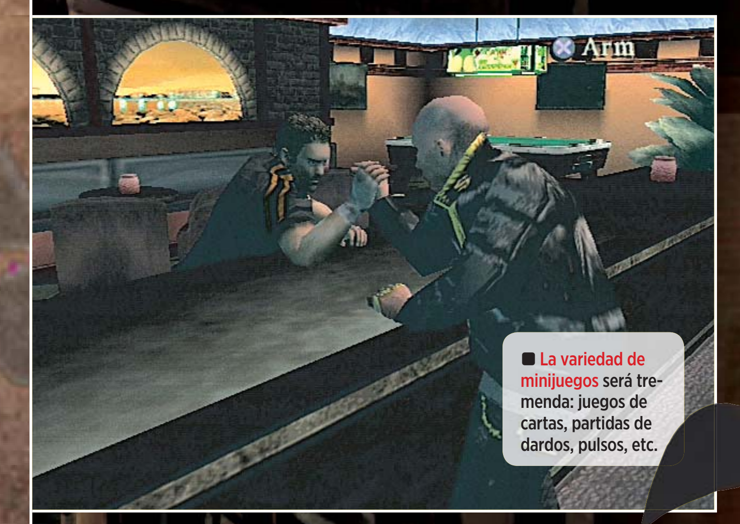


Además de los puños, también usaremos varias armas blancas y de fuego.



Tendremos un modo Arcade en 3D, al más puro estilo de la recreativa clásica.

La cuidada ambientación callejera será una de las claves de este beat´em up, que promete vibrantes peleas y gran libertad de acción.



La variedad de minijuegos será tremenda: juegos de cartas, partidas de dardos, pulsos, etc.

La ambientación callejera estará muy lograda: mafiosos, bandas urbanas...

PS2 | SONY | ACCIÓN | FEBRERO

Ape Escape 3

¡ATRAPEN A ESE **TRAVIESO** MONO!

Specter y su travieso ejército de monos han tomado unos estudios de televisión y controlan toda su programación haciendo una trastada tras otra. ¿Adivinas a quién le tocará atrapar a los simios? Pues sí, nosotros tendremos la tarea de apresar, visitando todo tipo de decorados televisivos, a decenas de estos monos haciendo uso de una disparatada tecnología (radar de simios, disco de velocidad...) y de nuestra habilidad de transformación, gracias a la cual podremos convertirnos en un guerrero medieval o un ninja. Además de estos momentos de acción, encontraremos otras sorpresas como conducción de vehículos, zonas de plataformas, etc. Y todo ello bajo un gran sentido del humor, que te mantendrá con una sonrisa durante todo el juego. Si este variado cóctel añadimos un montón de minijuegos y unos coloridos gráficos, estaremos ante uno de esos juegos con sello propio que se aleja de los géneros habituales.

» SE PARECE A... APE ESCAPE 2
» PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BUENA



Usando la más alocada tecnología tendremos que atrapar a estos traviesos monos, que nos robarán objetos o tenderán diversas trampas.





Destilará un gran sentido del humor, con hilarantes situaciones que te arrancarán más de una carcajada.





La acción directa y los multitudinarios tiroteos serán los protagonistas indiscutibles del juego.

Tendremos a nuestra disposición un variado y destructivo arsenal.





Podremos manejar infinidad de vehículos, entre ellos destructivos tanques, lanchas motoras...

La variedad de situaciones será enorme: tiroteos, sigilo, minijuegos...

PS2 | SOUTHPEAK | ACCIÓN | 10 DE MARZO

State of Emergency 2

LUCHA CONTRA LA TIRANÍA CON LA **ACCIÓN** MÁS VARIADA

Una entidad llamada "La Corporación" domina Capitol City y sólo unos pocos rebeldes se oponen a su poder. Y, como no podía ser de otra manera, tú has sido llamado a formar parte de ese pequeño grupo de revolucionarios. Ese será el argumento de este frenético título de acción, en el que de nuevo nos encontraremos los multitudinarios enfrentamientos de la primera entrega, aunque ahora la acción será mucho más espectacular y variada. Aunque la base principal del juego seguirán siendo los tiroteos, en esta secuela nos aguardarán muchas más sorpresas que proporcionarán un desarrollo de lo más variado: pilotar helicópteros o tanques, misiones donde comandamos a un pequeño grupo de rebeldes, niveles de infiltración, etc. Y si por ello fuera poco, el juego contará, junto al modo Historia, con diversos retos y modos multijugador que redondearán la completa oferta de juego de este explosivo título.

» SE PARECE A... STATE OF EMER.
» PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BUENA
Gran variedad de situaciones y espectaculares tiroteos conformarán un título destinado a los amantes de la acción directa.

Controlaremos a diversos personajes. Algunos, como Spanky, repiten en esta nueva entrega.

PÁGINA DE PUBLICIDAD



Regalamos 10 Juegos BLACK

¡Envía un SMS con tu móvil al número 5959!

Bases del Concurso "PASATIEMPOS"

Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número **5959** desde tu móvil poniendo:
Play86 (espacio) respuesta correcta (espacio) tus datos personales. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la B, deberías mandar el siguiente mensaje: play86 B Arturo López Calle Aranjuez 64, 7A, CP 29007 Madrid.
1.- Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2.- Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3.- Los premios no serán canjeables por dinero.
4.- No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5.- Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista.
6.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sólo válido en territorio español.
7.- Plazos de participación: del 16 de febrero de 2005 al 16 de marzo de 2006.

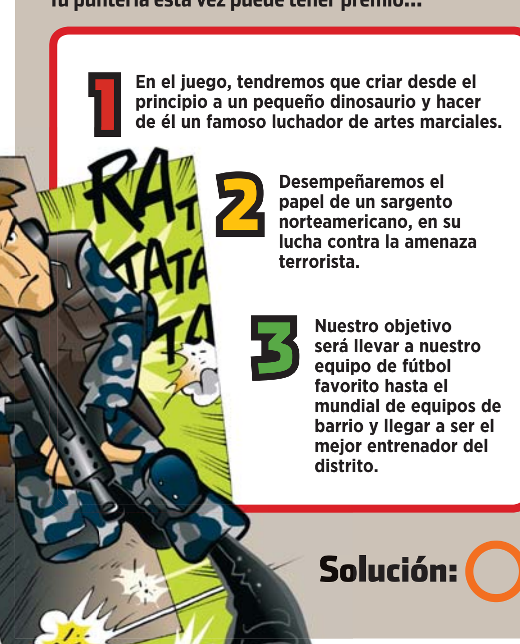
"En cumplimiento con la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre de Protección de Datos de Carácter Personal, le informamos que sus datos personales formarán parte de un fichero propiedad de AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A. para la publicación de los ganadores de los concursos, así como para el envío de los premios, ante quien puede ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición en la dirección C/Los Vascos, 17-28040 Madrid".

Contesta el pasatiempo señalado y envía tu mensaje al 5959 escribiendo: "Play86 (espacio) respuesta correcta (espacio) tus datos personales". Podrás ganar uno de los 10 juegos *BLACK* para PS2 que Electronic Arts y PlayManía sortearemos entre los que enviéis la solución correcta.

Concurso "PASATIEMPOS"

» ¿Verdadero o falso?

Llegó la hora de afinar al máximo tu precisión, templar tus nervios y elegir una definición de estas tres, la que tú consideres es la verdadera.
Tu puntería esta vez puede tener premio...



1 En el juego, tendremos que criar desde el principio a un pequeño dinosaurio y hacer de él un famoso luchador de artes marciales.

2 Desempeñaremos el papel de un sargento norteamericano, en su lucha contra la amenaza terrorista.

3 Nuestro objetivo será llevar a nuestro equipo de fútbol favorito hasta el mundial de equipos de barrio y llegar a ser el mejor entrenador del distrito.

Solución: ◯

» Ojo con los números

Ahora debes afinar la puntería con los números y resolver este enigmático sudoku.
Para resolverlo fíjate que está compuesto de 9 cajas de 9 celdas cada una y que debes rellenar las celdas con números del 1 al 9, teniendo cuidado de no repetir ningún número en la misma celda, fila o caja.
Para que lo tengas un poco más fácil, fíjate en los números que ya están colocados. ¿O acaso creías que te ibas a librar del pasatiempo de moda...?

7		2		5			8	4
	9	8	6	2	4	7	3	
6	4		1			9	2	5
2	3	7				1	4	
			7		3	2	5	6
		5	4		2	3	7	
3			8	6	7		9	2
	7		2	4		5		3
4	2	6		3	5		1	7

» Humor







» Caza al terrorista

¡Vaya papelón! Te dejan solo delante de nueve terroristas apuntándote desafiantes... Pero tú eres más listo y puedes ver que sólo uno de ellos es similar al del centro (recuadro amarillo). ¡Dispara antes que ellos y dinos cual es su personaje gemelo!



» GANADORES

Pasatiempos Playmanía 84. Juego *King Kong*

José María Esnaola .... Álava
Antonio Ibáñez Denia .... Albacete
Manuel Costa Morales .... Alicante
Emilio Guerrero Rojas .... Asturias
Juan Ramón López .... Ávila
Jorge Dorado Rodríguez .... Guadalajara
Francisco López Rodríguez .... Murcia
Iván Brais García Vázquez .... Pontevedra
Abraham Montes .... Toledo
Raúl Alonso Ferrero .... Vizcaya

Concurso *Prince of Persia las Dos Coronas*. Ericsson V800 + juego PS2 +Juego Móvil

Elisa Carmona Fernández .... Barcelona
Miriam Sánchez Rodríguez .... Madrid
Guillermo Marco .... Zaragoza

Juan Antonio Luján García .... Ávila
Roberto Paolini .... Barcelona
Guillermo López .... Castellón
Luis Fernando Cano .... Ciudad Real
Enrique Jiménez .... Cuenca
Javier Moreno .... Granada
José Manuel Garrido Pérez .... Huelva
Rafael Vázquez Díaz .... Huelva
José Manuel Boo Pose .... La Coruña
Samuel Miguelez .... León
Adolfo Pérez-Olivares .... Madrid
José Sánchez .... Murcia
Juan Carlos Veloso Carballada .... Pontevedra
Arsenio Muñoz .... Sevilla
Carolina Montañana Moncho .... Valencia
Manuel Peñalver .... Valencia
María Uriarte .... Vizcaya

STAFF

Sonia Herranz Directora.
Abel Vaquero Director de Arte.
Alberto Lloret Redactor Jefe.
Daniel Acal, David Fraile Jefes de Sección.
Álvaro Menéndez Jefe de Maquetación.
Ruth Caravaca, Mercedes Abengoza Maquetación.
Ana María Torremocha, María Jesús Arcones Secretarias de Redacción.
Colaboradores: Rubén Guzmán, Juan Lara, Sonia Ortega, Daniel Lara, Mercedes López, Francisco Javier Gómez, Ana Antelo, Rubén Herrero, Patricia Gamo (maquetación), Alejandro Frago, Miguel Fernández, Sergio Llorente (mapas), Carlos Burgaleta, J. C. Ramírez (dibujos).
playmania@axelspringer.es

Edita **AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.**
Directora General **Mamen Perera**
Director de Publicaciones de Videojuegos **Amalio Gómez**
Subdirector General Económico-financiero **José Aristondo**
Director de Producción **Julio Iglesias**
Coordinación de Producción **Ángel Benito**
Directora de Distribución **Virginia Cabezón**
Departamento de Sistemas **Javier del Val**

PUBLICIDAD
Director Comercial **José E. Colino**
Directora de Publicidad **Mónica Marín**
Jefes de Publicidad **Gonzalo Fernández, Rosa Juárez.**
Coordinación de Publicidad **Mónica Saldaña**
C/ Los Vascos, 17 3 Planta. 28040 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

REDACCIÓN
C/ Los Vascos 17. 28040 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 12 04 48

SUSCRIPCIONES
Tlf. 902 540 777

DISTRIBUCIÓN
DISPAÑA. C/ Orense 12-14, 2 planta. 28020 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Portugal: Johnsons Portugal. Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A. 1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.
DISTRIBUIDORA PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S.L.
C/ Aragón, 208, 3 -2
08840 Barcelona, España. Tlf.:934544815
Argentina: York Agency, S.A.
México: Pernas y Cía, S.A de C.V.
Venezuela: Distribuidora Continental
TRANSPORTE
BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: RUAN
C/ Francisco Gervás, 12. Alcobendas (Madrid)
Depósito Legal: M-2704-1999
Edición: 5/2006

Printed in Spain

Publicación controlada por **OJD**
Esta revista se imprime en **Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro**.



Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A.



Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

A LA VENTA EL 15 DE MARZO

» REPORTAJE
TOURIST TROPHY

Puede convertirse en el mejor juego de motociclismo de la historia. Y es que sus creadores no son otros que Poliphony Digital, los padres de la saga *Gran Turismo*. ¿Os imagináis el mismo número de opciones y modos de juegos en un simulador de motos? El mes que viene os lo contaremos todo.

» ESPECIAL


FICHAS DE JUEGOS

Una selección de trucos para las mejores juegos de PS2, en un formato especial que podrás guardar en la contraportada de tus juegos, para que tengas siempre a mano la información que necesitas.



» COMPARATIVA

LA LUCHA SALTA A LA CALLE...

Los juegos de peleas callejeras fueron los más exitosos hace 10 años. Hasta las superhéroes protagonizaban beat'em up. Pues bien, el género se renueva y el mes que viene os contaremos quién golpea más fuerte:

Final Fight Streetwise
The Warriors
Urban Reing
State of Emergency 2...

» GUÍA COMPLETA
PARA GUARDAR EN LA CAJA DEL JUEGO

El Padrino

Te contamos todos los secretos de la Familia y te ayudamos a sobrevivir a la guerra de bandas...

Nota. Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

SOLUCIONES COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS2

Nº 51



Prince of Persia
Las Dos Coronas

Niveles • Extras de salud • Enemigos • Poderes



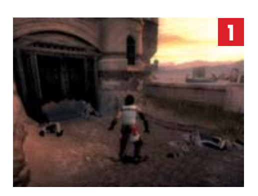
Si es cierto lo que dicen, a la tercera va la vencida. Esperemos que esta vez el Príncipe sin nombre consiga su propósito y acabe con la maldición que persigue a nuestro héroe. Por si acaso, hemos preparado esta guía para echarle una mano y asegurar su éxito. ¿Te apetece unirte?



1. LLEGADA A BABILONIA

1.1 LAS MURALLAS

Da una voltereta para **entrar por debajo de la puerta** 1. Busca después los cajones que hay a la derecha y sube por ellos recorriendo la muralla. Al final, **engánchate al saliente** y cruza el fuego por encima para llegar al callejón 2. Baja por la escalera de mano. Llegarás al interior de un edificio con dos **columnas** en el centro: utilízalas para alcanzar la zona más alta y salir por arriba. En la siguiente habitación, **salva la partida**.

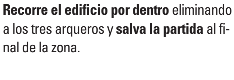




1.2 EL DISTRITO DEL PUERTO

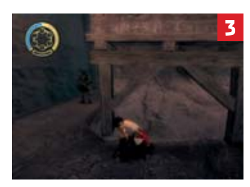
Si quieres, usa la vista panorámica desde el balcón. Después sube por la escalera que hay a un lado. Arriba conseguirás la **Daga** y aprenderás a usarla con un enemigo a la vuelta de la esquina 1. Baja por la columna saltando desde el balcón y acaba con el enemigo de la parte inferior. Cruza la pared y avanza por los salientes del muro 2. Al bajar la escalera verás a un enemigo debajo. Si eres cuidadoso puedes **usar la Matanza Veloz** para acabar con él. Continúa hasta el callejón de la derecha (hay otro enemigo) 3 y, cuando no puedas continuar, corre por la pared de la izquierda y salta al saliente de la derecha. Usa la escalera de mano del final y sube por la pared de madera para salir por el hueco superior. Al salir verás que los malos se llevan a Caelina. Corre por la pared de tu izquierda y **deslízate por la cortina roja** que se ve al fondo. Acaba con los tres enemigos que vendrán de la puerta del fondo. No tendrás más remedio que luchar con ellos. Después, continúa por allí, utiliza las escaleras y alcanza la parte más alta 4.

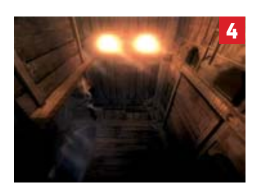
Recorre el edificio por dentro eliminando a los tres arqueros y **salva la partida** al final de la zona.











1.3 LAS CALLES DE BABILONIA

Recorre la pared de tu izquierda y salta al tejadillo de la derecha. Pasa por la siguiente cornisa y alcanza el balcón próximo. Ahora **cruza por las vigas**, con cuidado de no caerte y de que las palomas no alerten a los soldados en el interior del edificio. Allí, acaba con los dos vigilantes y continúa por el fondo **saltando a las vigas** que hay encima del callejón. Baja deslizándote entre las dos paredes hasta el suelo. Un poco más adelante, después de los dos enemigos, haz lo mismo para subir 1. Lo que sigue es bastante fácil: tres enemigos y unas cuantas vigas más por las que saltar hasta llegar finalmente a la **fuente de agua** para **salvar la partida**.



1.4 EL BALCÓN DE PALACIO

Avanza hasta el balcón, donde tendrás que **saltar de pared en pared**. Hay dos enemigos de por medio, pero si les pillas por sorpresa desde la viga no serán ningún problema. La siguiente **sección de vigas** es muy sencillita. Una vez superada, alcanza la **esquina medio derruida** de un edificio cercano para continuar por abajo 1. Acaba con los enemigos y sigue hasta la **fuente de agua** que encontrarás en el último balcón.



↘ MOVIMIENTOS

ATAQUES SIMPLES

- Mandoble Triple: ■, ■, ■.
- Mandoble Furioso: ■, ■, ■, ■.
- Furia de Asha (con el enemigo en el suelo): ■.
- Atacar con dagas: ■.
- Coger: ▲.
- Coger y Cortar: ▲, ■.
- Coger y Lanzar: ▲, ▲.
- Robar arma y matar: ▲, ■.

COMBOS DE ARMAS DOBLES

- Mandoble triple: ■, ■, ■.
- Mandoble Furioso: ■, ■, ■, ■.
- Ira de Darius: ■, ■, ▲, ▲, ▲.
- Represalia Furiosa de Azad: ■, ■, ▲, ▲, ■, ■.
- Venganza de Mitra: ■, ■, ■, ▲, ▲.
- Vendaval Miserable: ▲, ▲, ▲.
- Remolino Furioso Olvidado: ▲, ■, ■, ■.
- Ciclón Hostil: ▲, ■, ■, ▲, ▲.
- Tempestad Furiosa Agónica: ▲, ▲, ■, ■, ■.
- Tifón Tormentoso: ▲, ▲, ■, ■, ▲, ▲.



Represalia Furiosa de Azad



El poder de recordar

ATAQUES ACROBÁTICOS

- Mandoble aéreo: ✖, ■.
- Corte Aéreo con Aterrizaje: ✖, ■, ■.
- Ataque aéreo con patada: ✖, ▲.
- Patada de barrido en el aire: ✖, ▲, ▲.
- Corte aéreo: ✖, ■.
- Robo aéreo de arma: ✖, ■, ■.
- Lanzamiento aéreo de arma (en el aire): ■.

1.5 EL PALACIO

Déjate caer al tejado que hay debajo y espera a que el guardia del balcón que hay más allá se dé la vuelta para **recorrer la pared** y alcanzar la barandilla **1**. Una vez dentro, elimina a los tres enemigos y dirígete a la **columna** que hay al fondo. Allí tendrás que **aprender una nueva habilidad** para avanzar por las paredes clavando la daga **2**. De este modo alcanzarás el balcón superior. Ahora presta atención a las instrucciones, aunque no es tan complicado como parece. Simplemente **recorre la pared y pulsa ✖** para apoyarte en la celosía, que te impulsará hasta el balcón que hay en diagonal. Una vez allí, pulsa el **interruptor** del suelo para abrir la puerta de al lado.

Sube a la columna para recorrer la pared, pero al final, clava la daga en el agujero para quedarte enganchado **3**. Sigue y llegarás a una sala con un montón de **objetos taponando la entrada**: rómpelos con la daga. El vigilante de arriba se alertará pero no te verá. Sube y acaba con él. Sube a la pared con los agujeros, en los que puedes clavar la daga; alcanza el balcón de la izquierda y salta usando la celosía al balcón de enfrente. Desde allí, y tras eliminar al arquero, sube a las vigas para salir por la moldura superior **4**.

Cuando acabes con los dos enemigos arriba, ve por el pasillo de la izquierda y, después, otra vez por la izquierda. Puedes evitarlos si vas por las vigas del techo, pero sólo hay dos enemigos, así que tú mismo. Cuando llegues a la última sala, **utiliza la daga** para engancharte a la pared y alcanzar la cornisa que hay a un lado **5**. Arriba verás a los soldados, que se llevan a Caelina. Ve a la izquierda, pisa el **interruptor** de la pared y sube a la puerta que se abrirá encima de la viga. **Salva la partida** si quieres y continúa.

El siguiente pasillo está lleno de trampas, cuchillas, pinchos y esas cosas, pero nada complicado para las habilidades del príncipe. Al final, utiliza la **palanca** para abrir una **trampilla en el techo** y sube por allí.


1


2



3


4


5

1.6 EL SALÓN DEL TRONO

Lo primero es **beber agua y salvar la partida** en la **fuente** de la izquierda **1**. Cuando estés listo, **sube a la estatua que tiene el agujero** en la pared encima y alcanza la plataforma que verás al lado **2**. Utiliza la **celosía** que hay más allá para empezar una Matanza Veloz con el tipo de la esquina.
Continúa recorriendo el salón hasta las escaleras que conducen al trono en la parte más alta. Pasa por la puerta que custodian los dos soldados para **encontrar a Caelina**.

Después de la secuencia de vídeo, sal por el pasillo y comienza a correr hasta el salón del trono. Recorre el pasillo y deslízate por la **cortina** del final hasta el suelo. Entra por la abertura y **salva después la partida**.


1

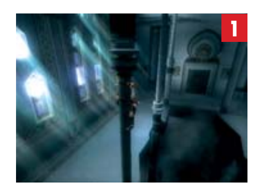

2

2. EL PALACIO EN RUINAS

2.1 EL VESTÍBULO ATRAPADO

Las trampas del siguiente pasillo son un poco más complicadas, pero al final llegarás a una **sala con cuatro columnas** por las que tienes que trepar ayudándote de los agujeros que hay en la pared. La salida de esa habitación está en la esquina superior derecha. No es difícil, pero tendrás que darte prisa porque **todo se derrumba a tu paso** 1. Llegarás a una **fuente** un poco más adelante.

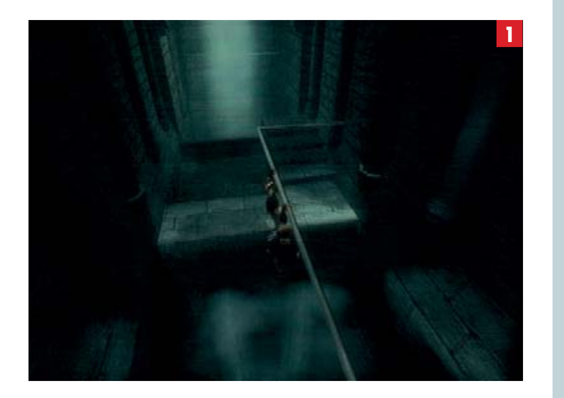
Continúa avanzando deprisa por el nuevo pasillo lleno de trampas y agujeros en el suelo. Encontrarás algún enemigo ocasional, pero no serán muchos. Al llegar a la sala grande, rodéala **saltando por los trozos de suelo** que aún quedan en pie y sal por arriba 2. **Salva la partida** y pulsa el **interruptor** para salir. Recorre el pasillo hasta las habitaciones reales y allí verás una nueva secuencia de vídeo.





2.2 LAS CLOACAS

Avanza hasta que no puedas continuar por el suelo. **Ayúdate entonces de las tuberías** que cruzan las cloacas 1. Al llegar al suelo te atacarán unos tipos de color verde bastante desagradables, pero puedes **rellenar tus depósitos de arena** con ellos 2. Pasado el pasillo de humo verde, usa la daga en el **trozo de madera** y déjate caer abajo hasta una sala grande 3. No te precipites al bajar, porque está muy alto. Salta a la barra que hay enfrente y **baja por todos los palos** para dejarte caer por el último. Ahora ve a la orilla de la izquierda: hay una puerta a la derecha, pero está cerrada por el momento. **Sube por la pared** utilizando la daga para engancharte y alcanza la cornisa superior. Desde allí podrás



PODERES

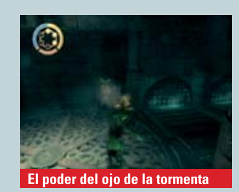
1. EL PODER DE RECORDAR

Dónde: En el Salón del Trono.
Utilidad: Es el poder más característico de la Daga, con él podrás volver unos segundos atrás en el tiempo.
Cómo: Cuando estés peligro pulsa L1 para retroceder en el tiempo. Podrás hacerlo tantas veces como depósitos tengas.
Depósitos: Cada recuerdo consume un depósito de arena.


El poder de recordar

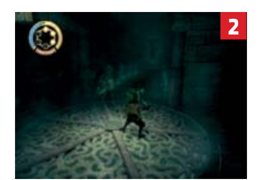
2. EL PODER DEL OJO DE LA TORMENTA

Dónde: En Los Balcones, es el tercer depósito de arena.
Utilidad: Para ralentizar el tiempo. Útil para cruzar puertas con temporizador o superar trampas y enemigos.
Cómo: Pulsa una vez L1.
Depósitos: Consume 1 depósito de arena.


El poder del ojo de la tormenta


El poder del ojo de la tormenta


El poder del ojo de la tormenta











llegar a la **tubería en medio de la sala** y con tu peso se abrirá la puerta por la que debes continuar.

Tras la pared, camina por la viga y salta entre las paredes de la derecha para bajar. Atraviesa la catarata y, un poco más allá, salta a las cornisas de la pared de la izquierda 4. Lánzate a la barra del techo y a la pared con el agujero de enfrente. **Cuando claves la daga**, la pared se moverá y podrás llegar al balcón de la izquierda recorriendo el muro. Vuelve a correr por la pared para **quedarte atrapado en el hueco** a un lado 5. Baja.

Una vez abajo, el príncipe se transformará en algo oscuro y maligno. También aparecerán algunos malos verdes. Deshazte de ellos y **aprenderás a usar los movimientos de tu nueva personalidad**. Luego **usa la cadena sobre el escudo** de un lado para abrir la puerta de salida. En la siguiente zona, baja por la columna central y abate a varios enemigos 6. Continúa subiendo por las paredes y **usando las barras hasta llegar arriba**. Cuando llegues a una zona de agua, se acabará la extraña posesión.

Continúa por el pasillo. Para abrir la puerta del final, **usa la daga en la abertura de madera**. En el siguiente pasillo, ve por la izquierda tras la cortina si quieres una **Bonificación de Salud**; o por la derecha para continuar el juego 7.

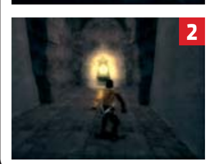
Después del pasillo lleno de trampas, llegarás a una cueva. Para salir, recorre la pared de la izquierda y salta al saliente de la derecha al final. Alcanza la **escalera** y sube. Ten cuidado con las flechas que te lanzarán. Avanza por el túnel y, después de eliminar a los dos arqueros, **escala por el muro** hasta la parte más alta.



BONIFICACIÓN DE SALUD 1

Después de recuperar tu forma humana y abrir la puerta usando la daga en el interruptor de madera, fíjate en la cortina 1 que hay a la izquierda de la puerta antes de seguir por la derecha: ve por aquí y supera la sección de vigas y trampas hasta el final para obtener la bonificación 2.

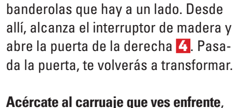




2.3 LA FORTALEZA

Desciende hasta el suelo y acaba con los dos guardianes. **Si lo haces de forma sigilosa no pedirán refuerzos**. Recorre la pared del fondo, donde el rodillo de pinchos, y alcanza las barras para llegar a la plataforma donde está el siguiente soldado **1**. Para pasar al otro lado de la Fortaleza tendrás que alcanzar el **balcón** del fondo saltando por las **celosías** que hay en el callejón **2**. Una vez arriba, utiliza la **palanca** para abrir la gran puerta de abajo **3**. También se habrá activado el rodillo con pinchos de la pared. Pasa por él hasta la cornisa de la derecha y **el Príncipe se volverá a transformar**.

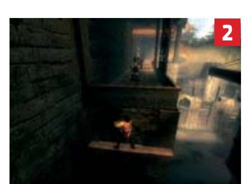
Ahora puedes usar la cadena para colgarte de algunos lugares. Úsala para alcanzar el suelo. Bate algunos soldados y sube a la columna de madera que hay en el medio para saltar a las banderolas que hay a un lado. Desde allí, alcanza el interruptor de madera y abre la puerta de la derecha **4**. Pasada la puerta, te volverás a transformar.



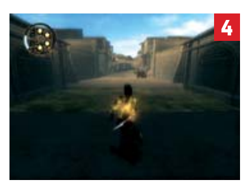
Acércate al carruaje que ves enfrente, porque vas a tener que conducir un rato. Manejar el carruaje no es difícil, lo complicado es conseguir que los soldados que te persiguen no te hagan volcar **5**. De todas maneras, tu voz interior te dará algunos consejos.

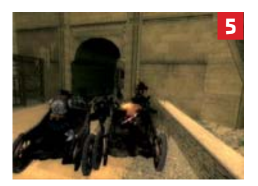
Cuando estés en el interior, ve por la izquierda y sube por la pared ayudándote de los salientes. Alcanza el piso superior, donde está el fuego, y continúa **subiendo por las escalas** de la pared. Cuando salgas a la ciudad, aprovecha y **salva la partida**.







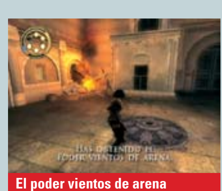




3. PODER VIENTOS DE ARENA

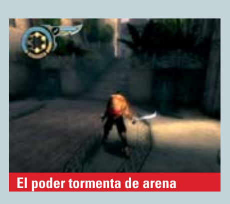
Dónde: Podràs localizarlo n la Ciudad Alta.
Utilidad: Lanza varios ataques contra los enemigos más cercanos.
Cómo: Para usarlo, saca la daga y pulsa L1 cuando bloqueas.
Depósitos: Cada vez que lo utilices consumirás dos depósitos de arena.


El poder vientos de arena


El poder vientos de arena

4. LOS PODERES DE TORMENTA DE ARENA

Dónde: Podrás encontrar estos poderes en los Jardines Colgantes.
Utilidad: Es un poder perfecto para eliminar de un plumazo a varios enemigos a la vez lanzando una tormenta de arena.
Cómo: Mantén pulsado L1 mientras bloqueas para lanzar la tormenta.
Depósitos: vas a gastar 3 depósitos de arena cada vez que uses este movimiento.


El poder tormenta de arena


El poder tormenta de arena

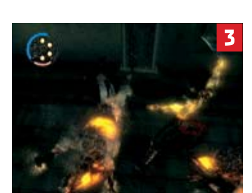
3. LA CIUDAD

3.1 LA CIUDAD BAJA

Acércate al borde para ver una secuencia de vídeo 1. Cruza las vigas hasta el otro lado del edificio. Rodéalo y llega abajo. Cuando alcances la zona con el **depósito de arena** en el centro, déjate caer al suelo y **acaba primero con el guardia que hay junto a él** (es el encargado de pedir refuerzos). De esta forma sólo tendrás que acabar con tres 2. Después, cruza la puerta de enfrente y ve por el callejón de la izquierda. Verás a dos guardias también, pero **puedes evitarlos** si corres hasta la **plataforma** un poco más allá. Sube a ella para engancharte con la daga a la pared. Recorre el muro por la derecha para alcanzar otro patio. Mata a los dos perros y sal. Pasadas unas cuantas azoteas, te volverás a transformar.

Acaba con los perros 3 y salta por la ventana. Continúa usando la cadena hasta salir del edificio. Arriba podrás **salvar la partida**.


1


3


2

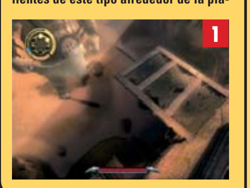
3.2 LOS TEJADOS DE LA CIUDAD BAJA

Baja por los tejados hasta alcanzar un balcón donde un extraño arquero te salvará la vida. ¿Quién puede ser? 1. De momento el misterio continuará un poco más. A partir de aquí, **continúa recorriendo las azoteas**.

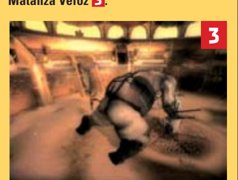
JEFE: LA ARENA

Nada más comenzar la pelea, busca la pared que tiene los agujeros para clavar la daga y trepar por ella. Sube a lo más alto y, desde allí, utiliza ▲ cuando la pantalla se emborrone para iniciar una Matanza Veloz. Hay un par de salientes de este tipo alrededor de la plaza, y cualquiera de ellos te servirá para lograr tu objetivo 1. Con que hagas dos Matanzas a la perfección terminarás la primera parte de la pelea.

Después, como Kompla no puede verte, podrás acercarte para pelear con él. O mejor dicho: con sus piernas, que es lo único a lo que puedes alcanzar en esta pelea 2. Una vez que le hayas quitado la suficiente cantidad de vida, se pondrá a la pata coja. Golpea la otra pierna de igual forma y hazle caer al suelo para subir por detrás e iniciar la última Matanza Veloz 3.


1


2


3

No es un camino complicado, y además la vista panorámica y tu voz interior te ayudarán. Cuando llegues a la Arena, prepárate para la lucha.

(VER JEFE LA ARENA)

BONIFICACIÓN DE VIDA 2

Cuando llegues a la zona donde hay una ranura para clavar la daga en la pared 1, verás que se abren dos puertas: una conduce a Klompa; la otra, a una bonificación de vida 2.

CRÉDITOS DE ARENA

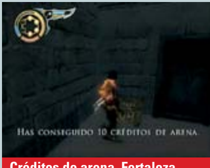
Los créditos de arena te servirán para desbloquear las galerías de imágenes de personajes y escenarios de los tres juegos. Hay varias formas de recogerlos. Una forma es **rompiendo todos los objetos** que encontrarás en los escenarios: jarrones, cajas, bancos, sillas, etc. Otra es con los **Depósitos de arena**, ya que no todos contienen Poderes. Y otra es encontrando los **cofres dorados** que hay escondidos. **Aquí tienes la lista de los cofres** que puedes encontrar:

- **En el Palacio**, mira en una esquina de la sala grande a la que llegas tras pasar el segundo pasillo de trampas.



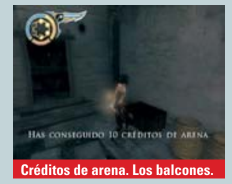
Créditos de arena. Palacio.

- **Debajo de la torre** de la Fortaleza al comienzo de este nivel.



Créditos de arena. Fortaleza.

- **Después de matar** a los dos primeros perros que encontrarás.
- **En el balcón con la fuente** para salvar donde ves a Farah, al principio del nivel "Los balcones".



Créditos de arena. Los balcones.

- **En el Templo,** donde tienes que luchar con los primeros monstruos ciegos.

3.3 EL TÚNEL DE ARENA


1


2

Recorre el pasillo de trampas a toda pastilla, porque ya sabes que la vida del Príncipe Maligno se agota a cada segundo. Cuando llegues al **agujero** con la escalera quédate más o menos a la mitad de la pared y **usa la cadena para atraer el bloque** con el símbolo del león 1. Salta al bloque y corre hacia la puerta del fondo, que se estará volviendo a cerrar. Pasada la puerta, supera algunas vigas fáciles y llegarás a un **pequeño estante**, donde podrás recuperar tu forma humana. **Salva la partida** un poco más allá. Te encontrarás con una vieja amiga 2.

3.4 LOS BALCONES / EL CALLEJÓN OSCURO

Alcanza la parte inferior, donde puedes ver el **depósito de arena**. Elimina primero al guardián cercano al depósito para que no dé la alarma. De lo contrario, te tocará luchar con unos 10 enemigos 1. Cuando puedas, acercarte al depósito y conseguirás un **nuevo poder: El Ojo de la Tormenta**.

Sube al piso de arriba y busca el **interruptor** de la pared. Písalo subiendo por el muro para que se abra la puerta de abajo. **Usa el poder para ralentizar el tiempo** de forma que puedas cruzar la puerta antes de que se cierre.

Una vez que hayas salvado la partida y llegues al callejón, busca la salida saltando por las paredes de la izquierda. Cuando llegues a lo más alto tendrás una **vista panorámica** de la ciudad. Tienes que empezar a bajar por los tejados, con cuidado de los soldados que los vigilan. Procura no hacer mucho ruido y **utiliza la Matanza Veloz** para evitar conflictos. Un poco más adelante verás a **Farah** 2. Gracias a ella, podrás continuar cuando te abra una puerta unos cuantos tejados más allá. Continúa entonces por el único camino posible entre tejados y edificios hasta llegar a la entrada del Templo. **Salva la partida** allí.


1

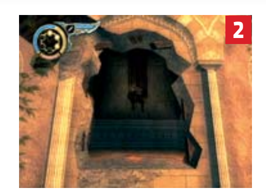

2

3.5 LOS TEJADOS DEL TEMPLO

Después de la secuencia de vídeo, **desciende hasta el suelo y acaba con los enemigos**. Aunque sean invisibles, son fáciles de eliminar. Luego ve a la **columna grande del centro** y alcanza con la daga el agujero que hay arriba. Rodéala y salta a la columna que hay en el lado opuesto 1.

Alcanza el balcón desde donde Farah disparará una flecha para soltar un **cajón**. Colócalo debajo del agujero en la pared y sube hasta allí para accionar el **interruptor** de madera 2. Cuando Farah entre, baja al cajón y recorre la pared de vuelta al balcón superior, donde se habrá abierto la puerta para entrar en el Templo.



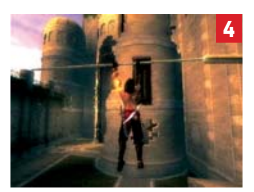


Primero tendrás que recorrer unos cuantos pasillos agarrándote a las cornisas de las paredes. No es complicado, pero debes hacerlo deprisa (casi del tirón) 3. Cuando consigas **subir al Templo**, acaba con los perros y continúa hasta el patio interior. Utiliza la vista panorámica: ¿ves la barra y el **interruptor** en la columna? Pues sube a la roca y recorre la pared por la derecha para saltar la barra rápidamente 4. Salta después al interruptor. **Se alzará un bloque de piedra** al fondo. Ve hasta allí y recorre la pared para **alcanzar el piso de madera** que hay a la derecha. Vuelve a hacer lo mismo que antes para alcanzar la barra superior. Desde allí, **salta a la pared ruinosa de la derecha y al piso roto** que hay más allá. Recorre la pared por la izquierda hasta el balcón superior para pasar al otro lado.

Hay un depósito de arena en el centro y tres malos vigilando. Como siempre, acaba primero con el guardián para que no dé la alarma. Después recoge el nuevo depósito y accede al otro lado. Allí verás **tres palancas** que mueven las torretas por donde Farah debe avanzar. **Se trata de que las mueva en el orden correcto** para que, una vez que la chica llegue al final, ésta dispare a la campana que hay en el centro. Entonces, tú podrás utilizarla para alcanzar el **interruptor** de la pared 5. Cuando lo hayas activado, entra por la puerta de la izquierda que se habrá abierto. De nuevo te separarás de Farah, pero no por mucho tiempo.

Dentro del edificio, alcanza la zona superior utilizando las cornisas de la pared hasta la **fuente de agua**, donde podrás **salvar la partida**.







- **En el patio** al que caes después de convertirte en demonio en el nivel de La Barriada.



Créditos de arena. La Barriada.

- **Al bajar al suelo** en el primer nivel de la Ciudad Alta.
- **En el paseo marítimo**, donde hay un depósito de arena.
- **En el balcón de la entrada del Palacio** desde donde ves a Farah meterse en el ascensor.



Créditos de arena. Balcón palacio.

- **En el puzzle** de las plataformas que hay en el nivel de la Mente estructural.
- **En el Pozo de los Ancestros**, después de encontrar la espada de tu padre, busca justo a la derecha cuando salgas a la parte del suelo roto. Allí encontrarás más créditos.
- **Detrás de la fuente** para salvar la partida que encontrarás en la columna del Laberinto.
- **En la Terraza**, busca en el lado opuesto al interruptor para abrir la puerta.

ADEMÁS:

- **200 créditos** en el depósito de arena que hay en el Paseo Marítimo.
- **150 créditos** de arena en el depósito de arena del Distrito del Mercado.



Créditos arena. Paseo Marítimo.

4. EL TEMPLO

4.1 EL TEMPLO

Bueno, pues ya has entrado en el Templo, y se supone que aquí dentro está el Visir, así que... suerte.

Las cosas se te complicarán desde el principio, porque en cuanto te asomes al balcón **el Príncipe se transformará** de nuevo en su versión "maligna". Otra vez. Salta a las vigas que tienes enfrente y **alcanza el balcón** que se ve más allá con un soldado y un perro 1.

Continúa subiendo a la cornisa de la esquina izquierda y, desde allí, recorre la pared y **salta a las vigas** que hay en el centro con la cadena para alcanzar

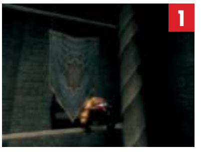




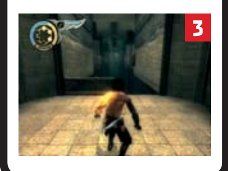


BONIFICACIÓN DE SALUD 3

Mientras subes por las barras, busca el agujero en la pared cubierto por una bandera 1. Salta hasta él y baja agarrándote a las cortinas por el otro lado. Bebe agua de la fuente dorada 2 para llegar a otra dimensión. Allí tendrás que superar un pasillo lleno de distintas trampas saltando por las celosías y columnas hasta llegar a la bonificación del final 3.











el siguiente balcón. Ve ahora por la derecha y, en el siguiente balcón, acaba con los tres enemigos que allí se encuentran. Después **utiliza la cadena para traer hacia ti la columna** de la pared 2. Sigue por arriba y haz lo mismo en el siguiente bloque de la pared para avanzar.

Llegarás a una zona grande que tiene dos estatuas en el centro. Si te fijas bien, verás que sólo puedes rodearla por la izquierda, tras las figuras, hasta subir al balcón en lo más alto (donde hay otro enemigo esperando) 3. A continuación, tendrás que encargarte de un par de malos más, cosa fácil. **Sigue recorriendo la pared** con ayuda de las cortinas para bajar a la siguiente habitación. Allí acaba con el montón de **monstruos ciegos** que vendrán 4. Continúa y, un poco más allá, el hechizo demoníaco se acabará. Por ahora.

Ahora te encuentras en una sala llena de agua, con una **palanca** a un lado que debes mover. Cuando lo hagas, **el agua se colará por el desagüe** del centro y dos enemigos aparecerán para ver qué pasa. Acaba con ellos, claro. Después salta a la columna superior para alcanzar la siguiente y finalmente llegar hasta el balcón más alto 5. Hay **barras en el techo** que tienes que utilizar para llegar hasta la salida de este nivel, pero si antes quieres hacerte con una nueva **bonificación de vida extra**, salta antes al **agujero en la pared** que hay cubierto con una bandera en un lateral y sigue por ese camino.

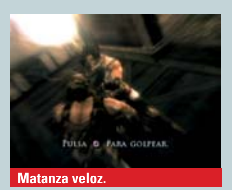
Cuando estés listo, sube hasta arriba y utiliza la **palanca** para abrir la siguiente puerta. El resto del camino hasta la fuente es bastante fácil y no hay pérdida, así que no tendrás problemas para lograrlo.

↘MATANZA VELOZ



Matanza veloz.

Esta técnica te permitirá acabar con cualquier enemigo de forma rápida. Sólo basta con que te acerques de manera sigilosa por la espalda y enseguida verás cómo la pantalla se vuelve algo borrosa.



Matanza veloz.

Mientras la pantalla esté distorsionada alrededor del príncipe, pulsa el botón ▲ para acercarte sigilosamente y agarrar a tu enemigo por la espalda. Ahora espera unos segundos hasta que la daga comience a brillar. En ese momento pulsa rápidamente el botón ■ para asestar el golpe, y si lo has hecho bien la daga se volverá a iluminar para que puedas dar el golpe de gracia, o continuar golpeando.



Matanza veloz.

No todas las Matanzas son iguales, dependen del enemigo a quien se le practique. En algunas tendrás que ejecutar dos, tres o hasta cuatro movimientos para lograrlo, así que permanece atento al brillo de tu Daga. Eso sí, si te equivocas de botón o lo pulsas demasiado rápido o demasiado lento, tu enemigo bloqueará el ataque y saldrás bastante malparado. Es cuestión de práctica, así que no te preocupes.

4.2 EL MERCADO / EL DISTRITO DEL MERCADO



1

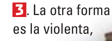
2

Ve por la izquierda y recorre la pared. Al final, **salta al balcón** de la derecha 1. Baja por la jardinera con cuidado de los dos soldados que hay abajo. Después, **usa el cajón de mimbre** que hay al fondo y empújalo hasta el **interruptor** que hay cerca de la puerta 2. En el siguiente patio haz lo mismo, pero esta vez **empuja el cajón hasta la pared opuesta.**

Una vez en la siguiente sección, salta por las celosías de la pared y déjate caer para matar a los dos tipos de abajo. Cuando no haya nadie que te moleste, **salta sobre el interruptor de madera** para liberar a Farah. Ella se encargará de soltar el **cajón** que hay colgando para que puedas **apoyarlo en la baldosa interruptor** del suelo. Ve tú a la otra para abrir la puerta por la que deberás continuar.

Estarás en una sala oscura con una escalera al fondo. Sube por ella hasta el final. Tendrás que recorrer varios **callejones** escalando por las paredes hasta llegar a un pasillo con una fuente para salvar la partida.

Cuando entres en el distrito, salta a la columna central y verás que hay un depósito en el suelo. Para bajar tienes dos opciones: puedes hacerlo por las buenas o por las malas. Por las buenas es más limpio: una Matanza Veloz sobre el tipo que hay debajo de las dos paredes por las que bajas, te permitirá no ser visto por los otros dos. Si subes a la **escalera** que hay al lado y te dejas caer por el balcón para activar el **interruptor**, puedes ralentizar el tiempo y pasar por la puerta sin mayores complicaciones 3. La otra forma es la violenta,





3

y no hará falta que te la expliquemos, ¿verdad? Cuando llegues a la otra zona, la que viste con el depósito de arena, intenta eliminar a los enemigos sin que den la voz de alarma **4**. El **depósito** contiene **150 créditos de arena**.

Cuando estés listo, mueve el **cajón** del fondo para que **Farah** pueda saltar al edificio y tú puedas alcanzar la ranura de madera que abrirá la puerta del otro extremo. Continúa por allí hasta encontrarte con Farah de nuevo. Después de la secuencia, **salva la partida**.

ENEMIGOS

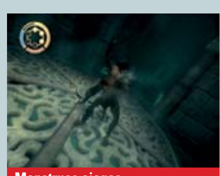
• SOLDADOS

Hay varios tipos de soldados: están los arqueros, los que llevan espada o hacha, los centinelas, etc. Pero el secreto para acabar rápidamente con ellos es **utilizar siempre que puedas la Matanza Veloz**. La mayoría de las veces, si eres sigiloso y no haces que den la voz de alerta, serán fáciles de eliminar. Si no, más vale que te sepas alguna técnica de combate, porque cuando se ponen brutos no hay quien los pare.


Soldados

• MONSTRUOS CIEGOS

Los encontrarás en cuevas oscuras, alcantarillas y sitios bastante mugrientos en general. La única forma de acabar con ellos es **llevándolos hacia la luz** para que se queden ciegos y no vean por donde les vienen los golpes. Si no lo haces así te resultará bastante complicado acabar con ellos. Busca siempre el punto de luz del escenario donde estés y utiliza un buen combo.


Monstruos ciegos.

• PERROS DE ARENA

Lo peor es que absorberán todos tus depósitos de arena y no volverás a recuperarlos. Si en una pelea hay varios tipos de enemigos a la vez, acaba primero con los perros para evitar el saqueo.


Perros de arena.



4.3 LA BARRIADA

Recorre la pared por la izquierda y salta a la cornisa opuesta. Desde allí, sigue el camino entre los balcones. Te encontrarás con un único enemigo sin importancia. Un poco más adelante verás de nuevo a Farah y **tu personalidad maligna se revelará de nuevo**. Si es que esta chica te pone de un mal humor que...

Cuando caigas al patio y te deshagas de los malos, recoge el **cofre** con los **créditos** y sube a la cornisa para alcanzar la parte más alta. Entrarás en un edificio, un burdel para más señas, con todas las habitaciones rojas. Acaba con todos los malos que veas allí **1**. La única salida de esta sala es el **pilar central**, y para llegar a él tienes que subir a la columna más cercana. Así alcanzarás el **segundo piso**, donde hay un arquero. Acaba con él y llega hasta el siguiente balcón, donde te esperan en esta ocasión un par de luchadoras. **(VER JEFA DEL BURDEL)**

Tras haberlas despachado, ve por la derecha hasta el balcón que se ve

más arriba y allí **colócate entre las paredes de la izquierda para saltar de pared en pared**. Continúa avanzando hasta un balcón con un arquero al fondo y una **palanca** a un lado. Úsala para bajar unas lámparas, donde podrás **enganchar la cadena**
y alcanzar el otro lado. Un poco más adelante se acabará la transformación y el príncipe volverá a ser él mismo.

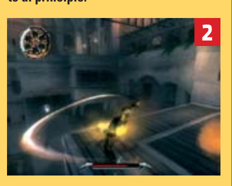


↘ JEFA DEL BURDEL

Esta pelea consta de dos partes. La primera es un combate normal, cuerpo a cuerpo. Ella es muy rápida, así que nuestra recomendación es que te protejas en todo momento y utilices los saltos desde la pared con el botón ▲. Cuando tengas un encontronazo con ella, pulsa todo lo rápido que puedas ■ para rechazar su ataque 1. Cuando le hayas ocasionado el suficiente daño, saltará a la esquina contraria del escenario. Para colmo, tu Príncipe se transformará, pero que no cunda el pánico. Verás que el escenario tiene cuatro esquinas y que tu contrincante se ha posado en una de ellas. Tienes que alcanzarla, pero cuando lo hagas, ella volverá a saltar.

Para que te dé tiempo a atacarla, sé más listo y usa la Daga para ralentizar el tiempo antes de subir a la plataforma donde está ella. De esta forma pararás su huida y te dará tiempo a llegar y alcanzarla de lleno. Durante el recorrido y para que tu Príncipe no muera, aparecerán algunos malos fáciles de eliminar de los que puedes sacar la cantidad de arena suficiente para llenar un depósito y tu vida 2. También ella te tirará dagas, por lo que debes tener cuidado cuando camines sobre las vigas de madera. Cuando esté a punto de morir tendrás un último encontronazo con ella 3, 4. Pulsa repetidamente ■ para vencerla como hiciste al principio.







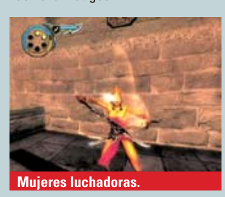


Por lo demás, con un par de golpes se caerán al suelo, pero asegúrate de rematarlos para que no vuelvan a levantarse.



• MUJERES LUCHADORAS

La definición más correcta es que son muy pesadas. Normalmente van de dos en dos, y están tan locas que se ponen a luchar entre ellas y en ocasiones se matan la una a la otra sin que tú tengas que intervenir. Pero si no quieres esperar, **utiliza tu combo más eficaz y mantén la guardia** en todo momento, por que son muy dadas a atacar a la vez y algunas llevan látigos.



Mujeres luchadoras.

• TÚNICAS

Son muy rápidos en ir de un lado a otro para que no puedas alcanzarlos. Pero su única arma son las dagas que lanzan en secuencias de cinco a seis disparos cada vez. **Acércate rodando y asséstales un buen golpe**. No tienen mucha vida, pero pueden ponerte un poco nervioso, así que paciencia.



Túnicas.

• MONSTRUOS INVISIBLES

Son una variante de los monstruos ciegos, pero a estos no se les ve aunque sí se les oye. Cuando llegues a un escenario aparentemente despejado **agudiza bien el oído** y déjate llevar. Les darás seguro.





Monstruos invisibles.

4.4 LA PLAZA

Rápidamente busca la salida por la puerta que se habrá abierto. Recorre el camino hasta **llegar a la plaza**, donde aparecerán un montón de malos. Cuando los hayas eliminado a todos, salta por la pared de la derecha y **utiliza la cadena para engancharte a la barra**. Salta a la viga de madera 1. Camina por ella hasta el balcón y recorre la pared por la derecha para saltar por dos celosías hasta la **columna** que hay en el centro del escenario, desde donde podrás saltar al balcón superior. Entra por la ventana y sigue el pasillo. Para bajar a la habitación **tendrás que hacer unas cuantas acrobacias**: recorre la pared, usa la cadena en la lámpara, salta al saliente, después a la siguiente lámpara y desde ahí a la cadena. Baja y realiza una Matanza Veloz con el vigía 2. Hay otro más en el pasillo, ten cuidado. Después, pulsa el **interruptor** de la pared y continúa por el corredor de la izquierda. Atraviesa las calles hasta entrar en el edificio con el suelo encharcado para terminar la transformación.


1

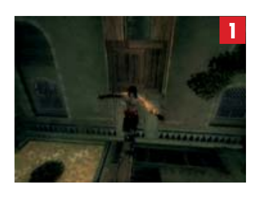

2

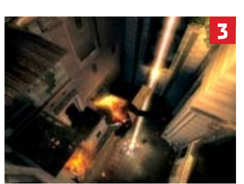
5. LA CIUDAD ALTA

5.1 LA CIUDAD ALTA

Habrás llegado a una especie de baño público con una **fuente para salvar**. Si te fijas bien, verás que hay una especie de **carril de alcantarillas** y un **cajón** al fondo que puedes mover. De momento, sólo sube al cajón y recorre la pared para alcanzar el balcón superior. Allí, mueve la **palanca** y vuelve abajo. **Coloca el cajón en el centro**, salta a la derecha y luego al palo de arriba 1. Alcanza la parte más alta, donde hay dos soldados. Cuando acabes con ellos, acciona la **palanca** y salta a la puerta que se habrá abierto en la pared de enfrente 2. Ahora estarás en el callejón anterior, pero en la parte de arriba. Salta por las celosías y más allá te encontrarás con **Farah**.

Salta a la cadena para descender hasta el suelo. Acaba con los monstruos cie-


1


3


2



gos y sube por la escalera de mano que hay al fondo. Por allí llegarás a una plaza con un **depósito de arena** en el centro. Ya conoces la estrategia: cuando bajes, procura **acabar primero con el soldado autorizado para dar la voz de alarma** **3**.

Cuando los hayas vencido a todos, acércate al depósito para conseguir el **Poder Vientos de Arena**. Después, pisa el **interruptor** de la pared y continúa por la puerta. **Empuja el cajón** de mimbre que verás detrás de los jarrones para poder subir al dintel de la puerta que está cerrada al final del corredor **4**.

4

5.2 LOS JARDINES DE LA CIUDAD / EL CANAL



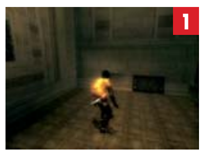


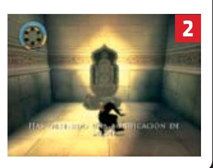
Bordea las fachadas con cuidado de no caer hasta el balcón donde está el enemigo **1** y **2**. Baja al primer jardín y elimina a los cuatro soldados que lo vigilan. Después **clava la daga en la ranura de madera** que hay a un lado de la estatua del fondo **3**. Vuelve arriba y **cruza las vigas de madera** que acabas de mover para caer en el segundo jardín. Desde allí, accede al tercero saltando por las vigas de madera y barras que hay a la derecha.

Llegarás al jardín con el depósito de arena 4. Acaba con todos los enemigos y conseguirás un depósito más **5**. Cuando estés listo, haz como en el jardín anterior y **activa el interruptor de la**

↘ BONIFICACIÓN DE SALUD 4

Antes de continuar por el callejón de la izquierda, observa los jarrones que se encuentran a la derecha del escenario. Rómpelos todos y pasa por el agujero que ocultaban 1. Avanza hasta la fuente dorada y bebe. Supera después el pasillo de trampas hasta conseguir tu bonificación 2.

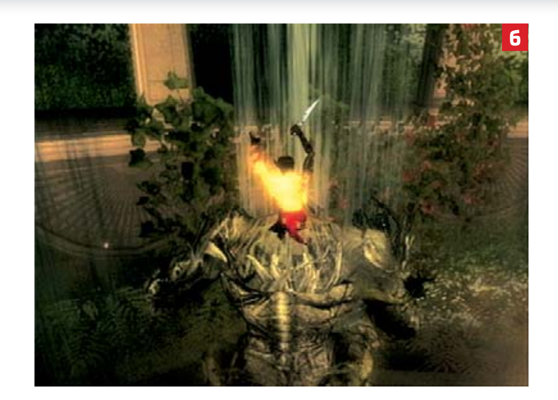











6


7

↘ JEFE: GOLEM DEL JARDÍN

No puedes vencerle, pero puedes utilizarle. Primero métete entre sus piernas y golpea sus talones para que caiga al suelo. Cuando lo haga, sube e inicia una Matanza Veloz 1. El Príncipe se quedará enganchado en su nuca y podrás utilizarlo a modo de vehículo controlando la dirección con el stick analógico. Muévelo hacia la puerta de la derecha y busca el camino. Puedes atravesar las puertas de madera que veas, pero intenta no chocar con nada porque el Golem se caería encima de ti y moriríais los dos 2.


1


2

estatua para mover las vigas. Vuelve arriba y continúa avanzando por el siguiente camino hasta el jardín circular, donde... un enorme Golem te atacará. **(VER JEFE GOLEM DEL JARDÍN)**

Al final del camino, el Golem morirá y tu llegarás a la siguiente zona. Sube la escalera de mano y **salva la partida** una vez que llegues arriba.

Después, sube al bloque del pasillo de la izquierda y comienza a saltar de pared en pared hasta arriba. Pero si antes quieres una **bonificación de vida**, lee el cuadro correspondiente. Avanza por el pasillo y continúa por los corredores que verás hasta la siguiente **fuente** 6. Finalmente estarás en una calle sin salida. **Empuja el cajón de mimbre contra la terraza**, donde está la catarata, y recorre la pared para saltar de pared a pared hasta subir al piso de más arriba. Elimina al soldado y pisa el **interruptor** de la pared. La **compuerta de la catarata** se cerrará para que puedas saltar a la celosía de más allá y, desde allí, al balcón del fondo en la parte anterior 7.


8


9

Un poco más adelante, el Príncipe se transformará de nuevo. Baja por el agujero hasta el piso inferior. Acaba con los perros y **busca en el escenario la ranura de madera** para bajar las contraventanas y alcanzar la cortina del fondo. Utilízala y continúa por la pared de la derecha. En el siguiente balcón, haz lo mismo para continuar 8.

Cuando llegues a la tercera ranura se abrirán las contraventanas. Salta hasta ellas y desde la última recorre la pared por la izquierda utilizando la cadena para **colgarte de las vigas**. Continúa subiendo hasta que la transformación desaparezca en el último piso inundado.

Cuando vuelvas de nuevo a tu forma natural, llegarás a un patio con un nuevo **depósito de arena** en el centro. Salta a los palos de la izquierda para ir bajando poco a poco hasta llegar al suelo 9. Cuando te deshagas de todos los enemigos de esta zona conseguirás **200 créditos de arena** más 10. **La salida de este escenario** es un túnel oscuro que hay a la izquierda. Recorre las vías hasta llegar a una parte con bloques. Aquí, tienes que subir por encima para pasarlos de largo. **Salva la partida** al final.


10

5.3 EL TALLER REAL

Después de la secuencia, observa el escenario. Ve hasta la **estatua grande** y sube por el cetro. Desde allí, salta al libro y a la **plataforma de madera** que hay al lado. Baja y rodea el muro para recorrerlo hasta las dos paredes juntas que hay sobre el fuego 1. Llegarás a una plataforma de madera con una **palanca** y una **ranura** en la pared. Si te fijas, verás que hay una escalera que te conduce hasta otra plataforma similar enfrente. Ahora de lo que se trata es de que **lleves la estatua hasta el fondo**, donde está la gente encerrada. Para ello, la primera ranura hará que la estatua avance o retroceda: verás una flecha encima que te indicará la dirección y que puedes modificar con la palanca 2. La otra ranura, la del lado opuesto, hace que la estatua


1


2


3

gire hacia la derecha o la izquierda 3. Para que no te compliques demasiado, **hazlo en el siguiente orden que te indicamos**: avanza la estatua una vez, gírala dos veces a la derecha, avanza dos veces más, gira de nuevo a la derecha, retrocede una vez, vuelve a girar a la derecha, avanza una vez, gira a la derecha, avanza de nuevo, gira a la izquierda y avanza por última vez 4.

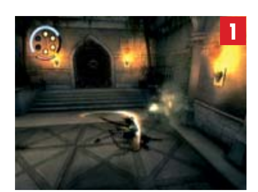
4

5.4 EL CAMINO DEL REY

Después de salvar a los ciudadanos, verás que el tipo que te ha tendido la trampa se escapa. Rápidamente **el Príncipe se montará en un carruaje** e iniciará la persecución. Ya sabes cómo va esto, ten cuidado, no te choques con nada... Al final del largo trayecto tendrás que combatir con tu adversario... y su hermano.

(VER JEFE LOS GLADIADORES)

Después del vídeo el Príncipe se transformará y comenzarán a venir muchos enemigos. Acaba con ellos hasta que se abra la puerta del fondo y sigue por allí **1**. Ve al piso superior para acabar la transformación en el **estanque** y vuelve a subir para **salvar la partida**.

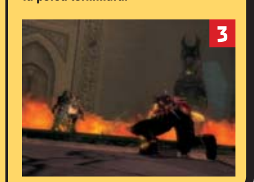

1

JEFE: LOS GLADIADORES

Antes de nada, vamos a darte tres consejos básicos para sobrevivir a este combate que, aunque no debería ser tan difícil, es posible que al principio te cueste un poco: intenta llegar con el mayor número posible de depósitos de arena después de la carrera, apréndete algún combo efectivo y no utilices por nada del mundo el poder para ralentizar el tiempo. Ahora que ya sabes esto, no te pongas nervioso y comienza la pelea. De los dos Gladiadores, debes centrarte en el de la espada 1. Cuando le atacas y consigues darle, el otro Gladiador se acerca para golpearte con el hacha 2. Observarás que cuando se queda enganchado en el suelo, el tiempo se ralentiza un poco. Ése será el momento en que deberás saltar sobre él para colocarte en su espalda e iniciar una Matanza Veloz cuando la pantalla esté un poco borrosa 3. Con la Matanza darás a los dos. Consigue hacer esto tres veces, y la pelea terminará.


1


2


3

6. EL PALACIO

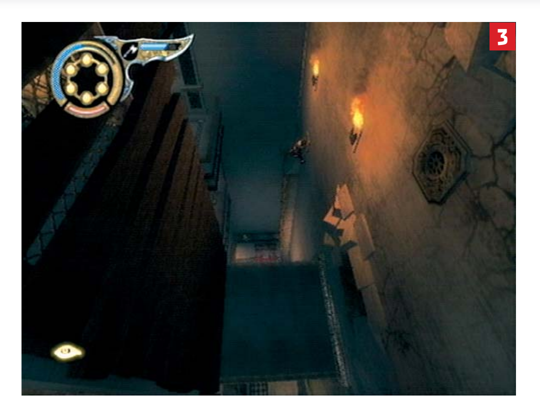
6.1 LA ENTRADA DEL PALACIO

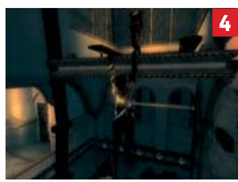
Ve por el corredor derecho para **encontrarte con Farah**. Cuando se meta en el ascensor, recorre la pared de la derecha y **salta por la celosía** hasta la cornisa de la izquierda **1**. Desde allí, alcanza el **espacio entre las columnas** y asciende hasta un piso superior, donde hay una **palanca**. Empújala y continúa por la puerta. Ve por el pasillo y **tírate por el hueco** para colgarte de la cortina roja, y desde ahí, a la cornisa de enfrente. Sigue avanzando por la cornisa hasta llegar al hueco. Sube saltando de pared en pared y, una vez arriba, acaba con los dos soldados con los que te encontrarás allí **2**.

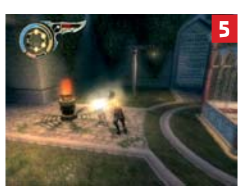
Recorre la pared y salta a las barras que hay a la izquierda. Desde ahí, **alcanza el muro y clava la daga** en la pared. Podrás saltar al balcón de la derecha pa-


1


2







ra continuar por allí. Al final del balcón, **salta al agujero y clava la daga**. Ahora espera a que la plataforma que hay más allá salga y tírate a ella. Rápidamente, **salta contra el muro de madera** y comienza a brincar de pared en pared hasta el agujero que tiene encima **3**. Lo siguiente es recorrer el muro y saltar a la barra que hay en el otro lado. Verás a dos mujeres luchando en el balcón de enfrente. Salta hasta allí y acaba con ellas. Empuja la **palanca** y continúa avanzando por la puerta: llegarás a otro balcón en el que tendrás que hacer algo parecido a lo que has hecho en el anterior. Salta cuando la plataforma salga y sube de pared en pared otra vez.

Arriba, salta al agujero de la pared y desde ahí a la cornisa que hay a la derecha. Cuando alcances el balcón y acabes con los enemigos, salta al ascensor, donde te espera Farah **4**.

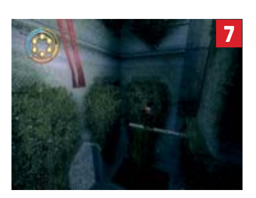
Habréis llegado a los jardines reales y, como siempre, Farah se meterá en un lío. Cuando acabes con las dos mujeres acciona la **palanca** **5**. Entra en el hueco que hay detrás y salta de pared en pared cuando el muro superior se mueva hacia adentro. Una vez arriba, **clava la daga en el muro** de la izquierda y alcanza la parte más alta del mismo **6**. Recorre entonces la pared por la derecha hasta la **cortina por la que tendrás que deslizarte**. Salta hacia atrás al final y caerás en un palo **7**. Desde allí, alcanza la puerta **clavando la daga en los agujeros**. En el nuevo escenario, haz lo mismo para alcanzar la barra que se ve al fondo **8**. Desde allí, dirígete a la fuente para **salvar la partida y terminar el nivel**.

↘ BONIF. DE SALUD 5

Cuando subas al balcón donde están peleando las dos chicas, antes de girar la palanca y continuar por la puerta, observa el muro del ascensor y verás tres agujeros en la pared para clavar la daga y un interruptor encima. Sube por los agujeros y después a la pared para pisar el interruptor. Verás que se abre la otra puerta del balcón 1. Utiliza el poder del tiempo para ralentizarlo y cruza por ella.





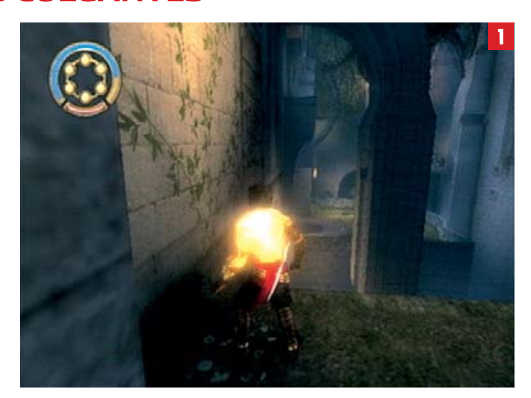




6.2 JARDINES COLGANTES

Déjate caer por el hueco y recorre la cornisa hasta que puedas subir. Cuando Farah dispare al **puente levadizo** recorre la pared por la izquierda y salta a la barra **1**. Baja y acaba con los dos soldados y ve por la derecha. Hay una cornisa que entra y sale del muro. Más adelante llegarás a un balcón con un **depósito de arena**. Tras combatir, coge el **Poder de la Tormenta de Arena** **2**.

Déjate caer por el balcón y clava la daga en los agujeros de enfrente. Salta de pared en pared cuando el muro esté fuera hasta la cornisa de más arriba. Recorre las cornisas y baja. Acaba con los enemigos y **asómate al balcón** por el lado que no tiene barandilla **3**. Ve a la cornisa de enfrente y luego al balcón superior, donde podrás **salvar la partida**.


1

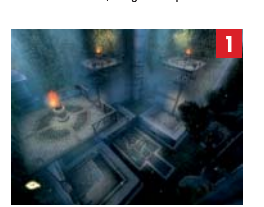

2


3

6.3 LA MENTE ESTRUCTURAL

Pasado el pasillo de trampas, llegarás a un **escenario con tres plataformas** y **tres palancas** en cada una de ellas. **Se trata de que las subas lo más alto que puedas** para que se despliegue un puente al otro lado, donde está Farah. **Mueve las palancas en el siguiente orden**: la del centro primero, después la de la derecha, luego la izquierda (ayúdate de las columnas que hay a los lados para alcanzar las plataformas), ahora la de la derecha, una vez más la del centro y por último la de la izquierda **1**.

El puente se desplegará y deberás cruzarlo. Por fin te encontrarás con el pérfido Visir...


1

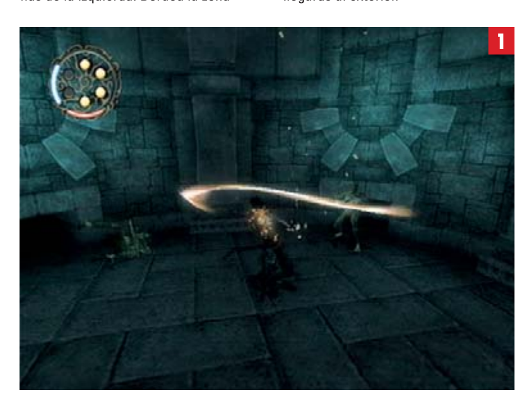


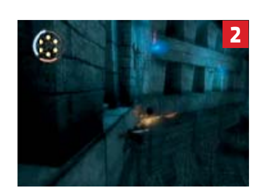
6.4 EL POZO DE LOS ANCESTROS

El Príncipe se despertará transformado, aunque afortunadamente no ha muerto. Ve por el pasillo: estás en lo alto del interior de una torre y debes bajar. Esta sección es la más sencilla, simplemente **baja con ayuda de la cadena para colgarte de las lámparas** y acaba con todos los enemigos cuando aparezcan para recoger algo de **vitalidad** 1. Después tendrás que bajar por una segunda torre, algo más complicada porque las vigas se rompen, pero tampoco nada del otro mundo a estas alturas 2. La tercera sección sí te resultará más difícil, sobre todo si no has conseguido todas las bonificaciones de salud, sin las cuales difícilmente te dará tiempo a pasar por todas las trampas 3.

Al final verás una secuencia de vídeo. Te encontrarás con tu padre, te liberarás de tu forma demoníaca y tendrás que combatir con unos cuantos monstruos ciegos, pero como **llevas la luz de la espada** contigo, no te costará demasiado el conseguirlo. Cuando ya no quede bicho viviente, busca la **puerta agrietada** y mantén pulsado ▲ para romperla 4.

Estarás en un escenario muy oscuro con el suelo hecho pedazos. Bordéalo por la derecha y sube saltando de pared en pared cuando no puedas avanzar más. Arriba, **continúa bordeando el escenario** y salta a las columnas del centro cuando no puedas continuar por la derecha 5. Cuando de nuevo no puedas seguir, salta a las columnas de la izquierda. Bordea la zona por la derecha hasta la **fuente para salvar**. Hazlo si quieres y pasa por la puerta. La siguiente sección es de saltos por vigas y cornisas. Al final llegarás al exterior.


1


2


3


4


5

6.5 LA CUEVA SUBTERRÁNEA


1


2

Salva la partida en la fuente que hay en el centro del escenario. ¿Ves la cornisa de la derecha que tiene la entrada taponada? Pues dirígete hasta allí y **rompe las piedras** que la bloquean. Entra y sube hasta el balcón superior 1. Arriba, **rompe de nuevo las piedras que taponan la entrada** y acaba con todos los monstruos ciegos.

Cuando estés listo, recorre la pared hasta llegar al final para quedarte entre las dos y poder subir de esta forma hasta la roca que hay encima. Desde allí, **salta al agujero de la pared**. Salta entonces a la barra inferior y de ahí a la pared de enfrente.

Sube saltando de pared en pared y arriba **clava la daga en el interruptor** de madera 2. Cuando lo hagas, verás que a la izquierda comenzarán a entrar y salir dos bloques de la pared. Utilízalos para **alcanzar el balcón** que se ve más allá. Allí hay más enemigos y otro **interruptor**.

Cuando lo muevas se girará la columna central. Salta hasta ella y baja un par de cornisas hasta que puedas acceder al balcón de la izquierda, donde también está taponada la entrada por un montón de rocas.

Cuando acabes con todos los monstruos que hay aquí, **utiliza la daga en los agujeros de la pared** y alcanza el otro lado 3. Ve más arriba, justo hasta donde está la **catarata** pequeña. Desde allí, dirígete a la de la derecha **utilizando de nuevo la daga en los agujeros** de la pared hasta llegar arriba. Salta hasta la columna y de allí a la otra para alcanzar al final el piso que hay justo enfrente 4. Recorre las cornisas y sube entre las paredes hasta llegar al corredor que está lleno de trampas 5. Supéralas y, al llegar arriba, podrás **salvar la partida**. ¡¡¡Ufff!!! Ha costado, pero es que queda poco para terminar el juego.


3


4


5

6.6 LA COCINA REAL / EL PASADIZO SECRETO

Primero acaba con todos los enemigos. Cuando estés listo, comienza a recorrer el salón por la esquina desde donde puedes **alcanzar los agujeros en la pared**. Llega al balcón superior y continúa por él hasta la puerta grande que tiene el **interruptor** encima **1**. Cruza la puerta y **salva la partida en la fuente**.



6.7 LAS TORRES

• LA TORRE INFERIOR

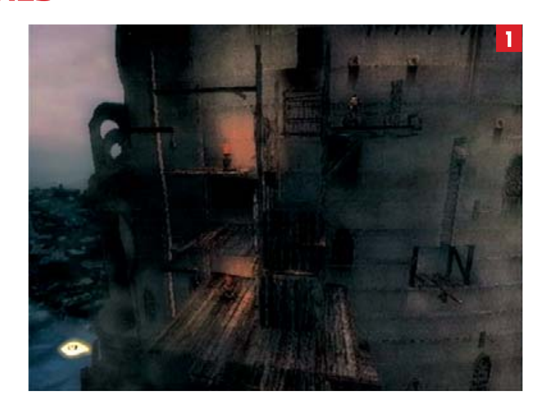
Comienza a recorrer la torre por la derecha. Ten cuidado, porque en algunas plataformas hay enemigos. Llegarás a una parte con **palancas y un ascensor**. Se trata de que subas el ascensor que tiene un bloque dentro. Arriba del todo, **mueve el bloque que estabas subiendo en el ascensor** y utilízalo para alcanzar el agujero de la pared **1**.

• LA TORRE CENTRAL

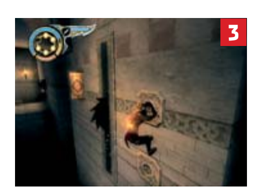
Después de salvar la partida, usa la daga en la **ranura** de madera para entrar por la puerta. Llegarás a una sección parecida a la que superaste en la torre inferior, pero esta vez con **dos ascensores**. Se trata de que **subas el primer ascensor y en la segunda planta traslades el bloque hasta el segundo ascensor** **2**. Sube, elimina a los tres soldados que hay allí y vuelve a **llevar el bloque hasta el siguiente ascensor**. Al hacer contrapeso, se habrá elevado una plataforma un poco más a la derecha. Salta al saliente y alcánzalo recorriendo la pared **3**.

Continúa todo el camino hacia la izquierda hasta la entrada. Recorre el pasillo lleno de trampas **4**. Al final llegarás a una **torre hueca** con mucho eco. Ve hasta la salida del fondo y vuelve a entrar por la otra entrada **5**. Alcanza la plataforma central y **empuja el bloque que verás allí hasta el ascensor.** Salta a la cornisa donde están luchando las mujeres y el soldado. Vuelve al centro y **mueve la palanca** para subir el ascensor con el bloque. Ahora **busca la manera de alcanzar el balcón de enfrente** y recórrelo hasta que puedas saltar de nuevo al centro, pero a la parte más alta **6**. Allí, **coloca el bloque en el otro ascensor** para que haga de contrapeso y puedas subir al que se elevará.

Alcanza la parte superior, una especie de jardín con verjas. Debes entrar para salir por el otro lado y, desde allí,


1


2


3


4

seguir **recorriendo el escenario por las vigas de madera 7**. Arriba del todo podrás **salvar la partida**.

• LA TORRE SUPERIOR

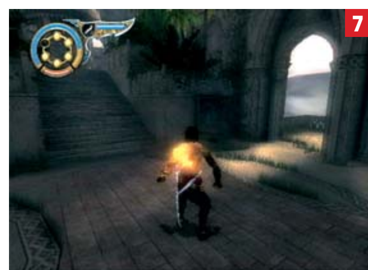
Recorre el pasillo teniendo mucho cuidado con los salientes que entran y salen de la pared. De esta forma llegarás hasta una **habitación llena de columnas**. Salta por las barras del techo hasta el hueco del fondo y continúa hasta que entres en un **jardín con dos fuentes**. **Salva la partida**.

Sube al balcón y ve por la izquierda para encontrar el **interruptor** de la pared. Písalo y entra por la puerta. Recorre el pasillo y prepárate, porque **la última batalla por fin ha llegado**.

(VER JEFE EL VISIR)

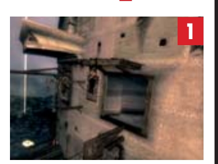

5


6


7

BONIFICACIÓN DE SALUD 6

En la torre central, después de hacer todo el proceso de los bloques, verás un tejadillo 1 con una entrada a la que no puedes llegar. Cuando vuelvas aquí y caigas encima, déjate caer a la viga que hay debajo y entra en la abertura 2.


1


2

JEFE: EL VISIR

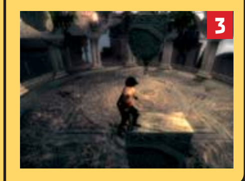
La primera parte de la pelea es bastante sencilla. Ataca cuando le tengas cerca y rueda de un lado a otro para evitar sus pinzas. De vez en cuando te lanzará vigas de madera que puedes evitar si no dejas de moverte 1.


1


2

En la segunda parte, todo el escenario se llenará de rocas que volarán con el torbellino. Debes llegar a la columna que haya detrás del Visir para subir por ella e iniciar una Matanza Veloz. Hazlo 3 veces para terminar esta fase del combate 2.

En la tercera, busca la manera de subir a lo más alto del escenario. El Visir estará volando y te lanzará bolas de fuego. Arriba, inicia la definitiva Matanza Veloz para acabar con él 3. Después del vídeo, tendrás que vértelas con el demonio del Príncipe, pero no puedes morir así que no hay ninguna dificultad aquí. Finalmente, habrás terminado el juego cuando venzas al Príncipe malo.


3





Este suplemento se regala conjunta e inseparablemente con PlayManía Nº 86

LOS MEJORES JUEGOS PLATINUM ANALIZADOS Y PUNTUADOS



Guía de Compras

con los mejores juegos por menos de 30 €

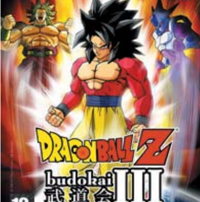
100 JUEGOS COMENTADOS Y PUNTUADOS











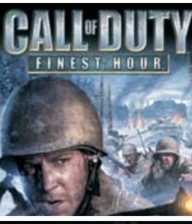
















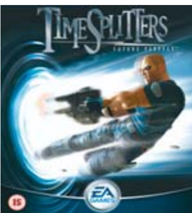
LOS MEJORES JUEGOS AL MEJOR PRECIO

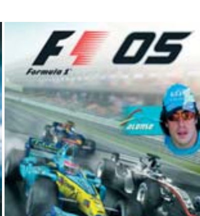


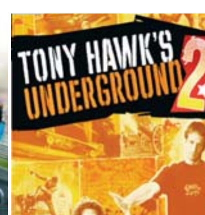


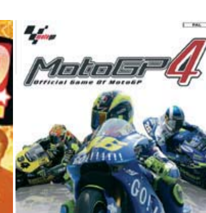












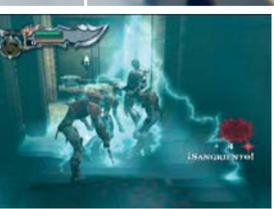




13 Comparativas de todos los géneros para PlayStation 2



LOS MEJORES JUEGOS... LOS MEJORES PRECIOS














AVENTURAS DE ACCIÓN
God of War 04
Prince of Persia El Alma del Guerrero 05
Onimusha 3 05

AVENTURAS DE MAFIOSOS
GTA San Andreas 06
True Crime Streets of L.A. 07
The Getaway Black Monday 07

AVENTURAS DE INFILTRACIÓN
Metal Gear Solid 3 Snake Eater 08
Pack Splinter Cell 09
Hitman: Contracts 09

JUEGOS DE ROL
Final Fantasy X 10
Kingdom Hearts 11
Final Fantasy X-2 11

JUEGOS DE FÚTBOL
Pro Evolution Soccer 4 12
FIFA Football 2005 13
FIFA Street 13

DEPORTIVOS
Tony Hawk´s Underground 2 14
Smash Court Tennis: Roland Garros 15
NBA Street Vol. 2 15

JUEGOS DE PLATAFORMAS
Jak 3 16
Ratchet & Clank 3 17
Sly 2 17

SIMULADORES DE VELOCIDAD
Gran Turismo 4 18
Formula One 05 19
Moto GP 4 19

ARCADES DE VELOCIDAD
Need for Speed Underground 2 20
Burnout 3 Takedown! 21
Midnight Club 3 DUB Edition 21

JUEGOS DE LUCHA
Tekken 5 22
Soul Calibur II 23
Dragon Ball Z Budokai 3 23

JUEGOS DE ACCIÓN
Devil May Cry 3 24
ESDLA El Retorno del Rey 25
Mercenarios 25

ACCIÓN TÁCTICA
SOCOM II U.S. Navy Seals 26
Star Wars Battlefront 27
Conflict: Vietnam 27

SHOOT´EM UP
TimeSplitters Futuro Perfecto 28
Call of Duty Finest Hour 29
Killzone 29

VARIOS
EyeToy Play 2 30
Singstar Pop 31
Los Sims Toman la Calle 31

GUÍA DE COMPRAS 32
Los 100 mejores juegos de PS2 por menos de 30 €. Para que sepas sin duda qué juego comprar.

¡Diversión asegurada por menos de 30€!

¿Quieres comprarte un juego y las Navidades te han dejado pelado de pasta? ¿No sabes si decidirte por un Platinum o pagar 60 euros por una novedad reciente? ¿Quieres saber qué te pierdes si te compras *PES4* en lugar de *PES5*? ¿O simplemente te interesa saber cuáles son los mejores juegos de PS2 y cuáles tienen mejor precio? Si te planteas alguna de estas preguntas estás de suerte. Sí, porque en este suplemento te hemos preparado una selección de los mejores juegos de cada género, destacando los que cuestan menos de 30 euros. Y estate atento, porque puedes encontrar auténticas maravillas a un precio que quita el hipo. Y si te quedan dudas, al final encontrarás una lista de los 100 mejores juegos de PS2 por menos de 30 euros. Que lo disfrutes.

















LAS AVENTURAS DE ACCIÓN HAN DADO MUY BUENOS RESULTADOS EN PS2. Y AQUÍ ENCONTRARÁS LAS MEJORES OPCIONES QUE HAY EN EL MERCADO.



1 RESIDENT EVIL 4



» CAPCOM » 63,95 € » 1 JUGADOR
» CASTELLANO » +18 AÑOS

Mucha acción para un "survival horror" plagado de situaciones sorprendentes e inolvidables. Por su apasionante desarrollo y su impactante apartado técnico, es de lo mejor que hay en PS2.



NOTA 95



2 GOD OF WAR



» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR
» CASTELLANO » +18 AÑOS

Otra aventura de acción imprescindible que combina de forma magistral combates, puzzles y plataformas. Además de muy jugable, original y divertido, su apartado técnico es sublime.

NOTA 95

3 PRINCE OF PERSIA 3 LAS DOS CORONAS



» UBISOFT » 59,95 € » 1 JUGADOR
» CASTELLANO » +16 AÑOS

Una de las trilogías más apasionantes de PS2 se cierra con la mejor aventura del Príncipe. Su desarrollo, mezcla de acción, puzzles, saltos y sigilo, te atrapará sin remedio desde la primera partida

NOTA 92

4 ONIMUSHA DAWN OF DREAMS



» CAPCOM » 63,95 € » 1 JUGADOR
» CASTELLANO » +16 AÑOS

El nuevo *Onimusha* estrena argumento y protagonistas, pero sigue asegurando grandes dosis de diversión gracias a un desarrollo lleno de combates, exploración y algunos puzzles.



NOTA 89

5 ONIMUSHA 3



» CAPCOM » 29,95 € » 1 JUGADOR
» CASTELLANO » +16 AÑOS

Lucha contra los demonios de Nobunaga en el Japón feudal y en el París actual en una aventura llena de acción y puzzles donde tendrás que alternar el control de tres héroes muy distintos.



NOTA 89

6 POP 2 EL ALMA DEL GUERRERO



» UBISOFT » 19,95 € » 1 JUGADOR
» CASTELLANO » +16 AÑOS

La segunda aventura del Príncipe presentaba una ambientación más oscura y adulta, aunque el desarrollo era fiel a la saga: exploración, puzzles, plataformas e intensos combates.

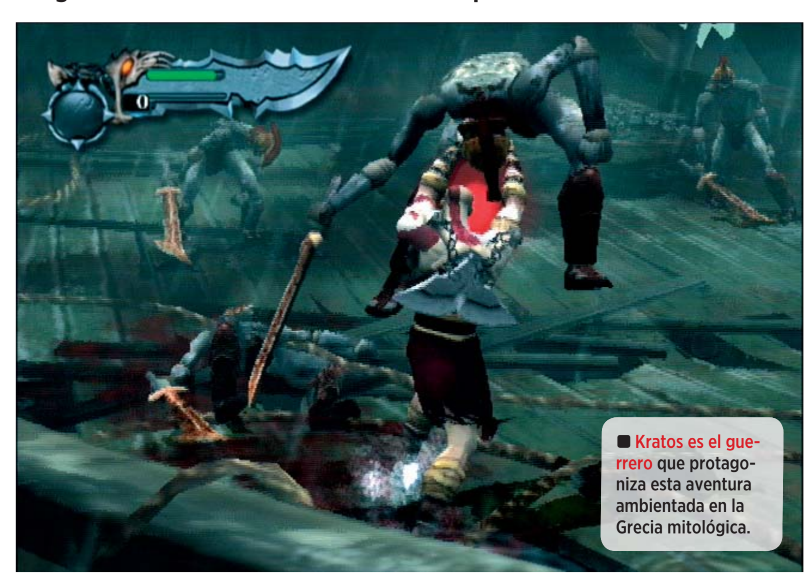
NOTA 87

SONY | 29,95 € | CASTELLANO | 1 JUGADOR

God of War

UN AUTÉNTICO REGALO DE LOS DIOSES

Un feroz guerrero espartano logró abrirse paso entre los mejores juegos del género con una de las aventuras más impresionantes de PS2.



Kratos es el guerrero que protagoniza esta aventura ambientada en la Grecia mitológica.





LA AVENTURA Y SUS PROTAGONISTAS. Kratos es un guerrero tan invencible como despiadado que iniciará un peligroso viaje con un único objetivo en mente: acabar con Ares, el dios de la guerra. En la aventura recorreremos templos llenos de trampas, peligrosos acantilados, inhóspitos desiertos e incluso el mismísimo inframundo. Pelearemos contra seres típicos de la mitología griega, como minotauros, medusas, cíclopes, etc.

DESARROLLO. Con un ritmo trepidante, el desarrollo mezcla intensos combates con zonas de plataformas y puzzles. El sistema de combate es muy completo y original, con múltiples combos y peleas en las que deberemos pulsar el botón adecuado en el momento justo. La aventura dura más de 12 horas, aunque tiene extras que merecen la pena.

APARTADO TÉCNICO. *God of War* presenta uno de los apartados gráficos más deslumbrantes que se han visto en PS2, en el que destaca el diseño de escenarios y monstruos y detalles como las impactantes secuencias de vídeo, una épica banda sonora o un gran doblaje al castellano. Resulta espectacular como pocos.

» GOD OF WAR FRENTE A POP LAS DOS CORONAS

- ***Prince of Persia Las Dos Coronas*** ofrece un desarrollo tan variado como el de *God of War*, a lo que hay que sumar los toques de sigilo.
- ***God of War*** ofrece un desarrollo aún más trepidante y divertido. Además, es un poco más largo, tiene más extras y sale más barato.

» CONCLUSIÓN **Si buscas una aventura de acción variada, larga, muy divertida y a precio reducido, *God of War* es tu mejor elección. Es de lo mejor que hay en el género sin duda alguna.**



CAPCOM | 29,95 € | CASTELLANO | 1 JUGADOR

Onimusha 3

UNA AVENTURA "ENDEMONIADA"

Onimusha 3 **nos dejó una original aventura repleta de acción, viajes espacio-temporales y, cómo no, demonios.**



Batallas contra los demonios a través del tiempo es lo que hay en *Onimusha 3*.





LA AVENTURA Y SUS PROTAGONISTAS. Los demonios del malvado Nobunaga han vuelto y ahora asolan tanto el Japón medieval como el París de la actualidad. A nosotros nos tocará deternerlos alternando el control de tres héroes cada uno con sus armas y características: el samurái Samanosuke (con katanas y armas japonesas), el militar Jacques (con una especie de látigo) y su novia Michelle (que llevará armas de fuego).

DESARROLLO DEL JUEGO. Los espectaculares combates dominan el desarrollo y nunca cansan gracias a las características exclusivas de cada personaje y a la posibilidad de mejorarlos. Además, en la aventura también nos esperan puzzles que le otorgan más "gracia" al desarrollo.

APARTADO TÉCNICO. No es de los más deslumbrantes, pero cumple con creces aún hoy. Destaca sobre todo los modelos de los personajes, con los actores Jean Reno y Takeshi Kaneshiro (el protagonista de "Returner") prestando su imagen y su voz, respectivamente, a Jacques y a Samanosuke. Y las recreaciones tanto del Japón feudal como del París actual están bien logradas.

ONIMUSHA 3 FRENTE A ONIMUSHA DAWN OF DREAMS

- ***Onimusha 3*** es más variado y tiene el atractivo añadido de "controlar" a Jean Reno y de recorrer sitios reconocibles de París.
- ***Onimusha DoD*** pone más énfasis en la acción. Las peleas ofrecen más alternativas (toques tácticos, más personajes...). Y es más largo.

CONCLUSIÓN *Onimusha 3* nos sigue pareciendo todavía una aventura muy "disfrutable", sobre todo si no te quieres gastar mucho dinero. Eso sí, *Onimusha DoD* le supera claramente en varios aspectos.

UBISOFT | 19,95 € | CASTELLANO | 1 JUGADOR

Prince of Persia El Alma del Guerrero

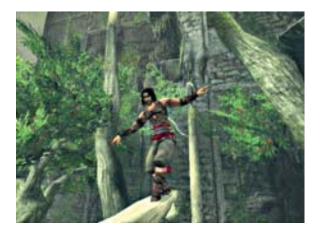
EL PRÍNCIPE SE VUELVE OSCURO

Con una estética más sombría, el Príncipe protagoniza otra aventura llena de acción, saltos, exploración y puzzles.



La segunda entrega de *POP* ofrece más acción, puzzles y plataformas.





LA AVENTURA Y SUS PROTAGONISTAS. En esta secuela, el Príncipe debe romper el maleficio que ha caído sobre él por alterar el tiempo en su anterior aventura, y para ello debe explorar la fortaleza donde se crearon las Arenas del Tiempo. En ella nos esperan todo tipo de trampas, puzzles, saltos y enemigos que pondrán a prueba tanto nuestra habilidad como nuestra inteligencia.

DESARROLLO DEL JUEGO. El juego mezcla sabiamente exploración, saltos, combates y puzzles, con un ritmo superior al del primer *POP*. Además, el Príncipe ha "aprendido" nuevos movimientos (como deslizarnos por las cortinas), que se suman a los ya conocidos (la habilidad de retroceder en el tiempo, por ejemplo).

APARTADO TÉCNICO. Los gráficos de *POP: El Alma del Guerrero* son sublimes, empezando por los bellos escenarios y terminando por las "curradísimas" animaciones del Príncipe. El doblaje y el apartado sonoro también están a la altura, aunque hay fragmentos de la banda sonora que no nos "pegan" con la tétrica ambientación del juego.

POP 2 EL ALMA DEL GUERRERO FRENTE A POP 3 LAS DOS CORONAS



- ***POP: El Alma del Guerrero*** es una aventura muy variada, aunque a veces le falta algo de ritmo. Ha sido ampliamente superada por *POP3*.
- ***POP: Las Dos Coronas*** ofrece todo lo del anterior y mucho más (sigilo, cuádrigas...) Tiene momentos memorables, como los jefes finales.

CONCLUSIÓN Aunque *POP: El Alma del Guerrero* es una buena aventura, opinamos que merece la pena decidirse por *Las Dos Coronas*. Es más completo y su desarrollo es todavía más cautivador.

ESTE GÉNERO SE HA CONSAGRADO DEFINITIVAMENTE EN PS2, Y BUENA PRUEBA ES QUE CADA VEZ OFRECE MEJORES TÍTULOS... Y A MEJOR PRECIO. MIRA Y ALUCINA.

LOS MEJORES DEL GÉNERO

1 GTA SAN ANDREAS



» ROCKSTAR » 29,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Es la referencia en el género y si eres mayor de edad deberías probarlo. Su gigantesco mapeado, numerosas misiones, tareas secundarias y minijuegos garantizan diversión para rato.

NOTA 97

2 TRUE CRIME NEW YORK CITY



» ACTIVISION » 59,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Conviértete en un poli de Nueva York y resuelve todo tipo de casos, siguiendo el manual o saltándote la ley. Su mezcla de acción, conducción, lucha y sigilo lo hacen muy, muy divertido.



NOTA 90

3 EL PADRINO



» EA » 59,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Es el último en llegar a la "familia", un juego inspirado en los hechos de la peli y que cuenta con una buena realización técnica, aunque le falta un poco más de variedad para ser genial.

NOTA 89

4 GTA VICE CITY



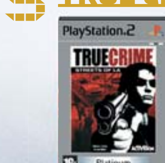
» ROCKSTAR » 29,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Otro clásico imprescindible, pero que ha quedado eclipsado por *San Andreas*. Recomendado para aquellos que no lo jugaron... o que desean "trabajar" para la mafia de los años 80.



NOTA 92

5 TRUE CRIME STREETS OF L.A.



» ACTIVISION » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Al igual que su secuela, conviértete en un poli, esta vez de Los Angeles, y desvela un entramado de mafias disparando, luchando cuerpo a cuerpo y viviendo apasionantes persecuciones.

NOTA 86

6 THE GETAWAY BLACK MONDAY



» SONY » 29,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Viaja a los bajos fondos londinenses para participar en una cruda historia de gángsters, en la que podrás manejar a tres personajes, recorrer una lograda recreación de Londres...

NOTA 82

ROCKSTAR | 29,95 € | CASTELLANO | 1 JUGADOR

GTA San Andreas

UNA OBRA MAESTRA QUE DEBES JUGAR

Si hay una referencia en el género, esa es sin duda *San Andreas*. Ambientación, profundidad, duración... cualidades aún más atractivas en Platinum.



San Andreas se ambienta en los años 90, en la costa oeste americana, en plena guerra de bandas.





COCHES Y QUÉ MÁS. Imagina un estado americano compuesto por tres ciudades, y cientos de kilómetros de ciudad, campo y desierto para recorrer a lomos de más de 100 vehículos, decenas de minijuegos (apuestas en casinos, repartidor...) y eso sin hablar de las variadísimas misiones que propone la trama.

LIBERTAD DE ACCIÓN. Toda la que puedas imaginar. Puedes recorrer el mapa a pie, en coche, volando... hasta con un jetpack. Puedes centrarte en superar las misiones de la aventura, cuidar a tus "novias", personalizar tu aspecto con más de 100 prendas de ropa, machacarte en el gimnasio... o incluso participar en una guerra de bandas para ganar territorios.

APARTADO TÉCNICO. No resulta tan impresionante como el de algunas de las últimas novedades, como *El Padrino*, aunque en conjunto cumple con nota. Entornos gigantescos, abiertos y detallados, aunque con algo de popping. Animaciones, banda sonora, sensación de velocidad... todo cumple sobradamente.

» GTA SAN ANDREAS FRENTE A EL PADRINO

- ***GTA San Andreas*** ofrece el escenario más grande del género.
- ***GTA San Andreas*** tiene más misiones, pruebas y minijuegos.
- ***GTA San Andreas*** ofrece un catálogo de vehículos mayor.
- ***El Padrino*** cuenta con un acabado gráfico más cuidado.

» CONCLUSIÓN Es el mejor del género, un juego que aún no conoce rival en duración, argumento, tamaño del escenario, capacidad para divertir... No te lo pienses y corre a por él.

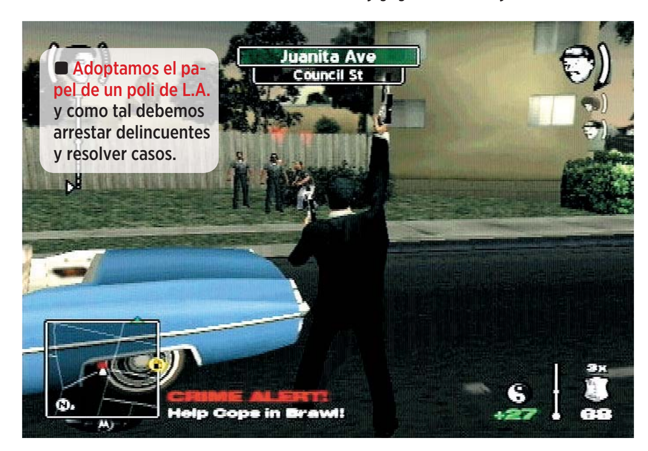


ACTIVISION | 19,95 € | CASTELLANO | 1 JUGADOR

True Crime Streets of L.A.

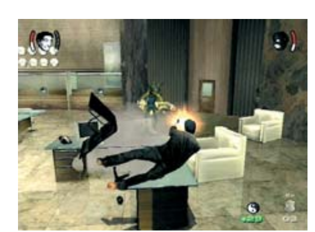
ACTÚA DESDE EL OTRO BANDO

Conviértete en un poli, bueno o malo, y descubre el otro lado del crimen en este divertido, y ya clásico, título.

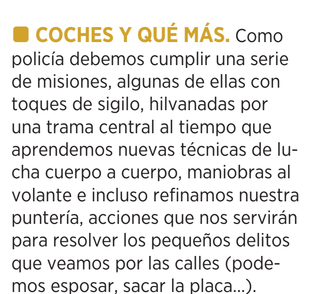


Adoptamos el papel de un poli de L.A. y como tal debemos arrestar delincuentes y resolver casos.





COCHES Y QUÉ MÁS. Como policía debemos cumplir una serie de misiones, algunas de ellas con toques de sigilo, hilvanadas por una trama central al tiempo que aprendemos nuevas técnicas de lucha cuerpo a cuerpo, maniobras al volante e incluso refinamos nuestra puntería, acciones que nos servirán para resolver los pequeños delitos que veamos por las calles (podemos esposar, sacar la placa...).



LIBERTAD DE ACCIÓN. Aparte de recorrer la ciudad a nuestro antojo y mejorar las habilidades del protagonista en el orden que queramos, podemos actuar como un poli bueno (deteniendo a los infractores de la ley) o como un poli malo (ejecutando a los delincuentes, atropellando a los peatones...). Esto determinará cómo acaba el juego.

APARTADO TÉCNICO. Si tenemos en cuenta que el juego tiene unos años, y que ha sido superado por su secuela y juegos más recientes... pues no resulta excesivamente sorprendente, aunque tampoco ha envejecido mal. Eso sí, el diseño de los protagonistas y la ciudad nos siguen encantando.



TRUE CRIME STREETS OF L.A. FRENTE A TRUE CRIME NYC

- ***True Crime NYC*** cuenta con un apartado técnico superior y ofrece más armas, más vehículos, más minijuegos...
- **Ambos ofrecen** la posibilidad de actuar como poli bueno o malo.
- ***True Crime Streets Of L.A.*** sigue siendo muy, muy divertido.

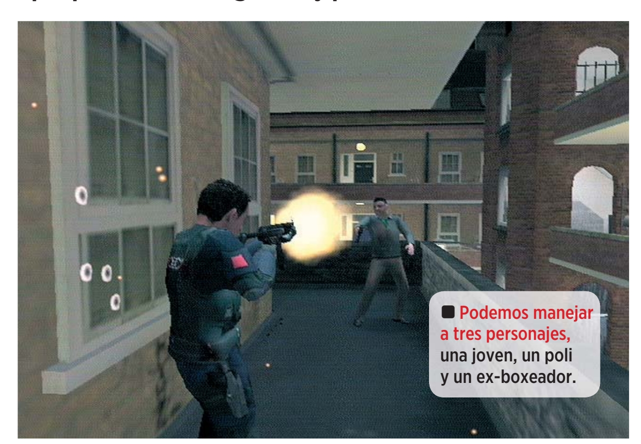
CONCLUSIÓN Si ya has jugado a *GTA* y quieres probar con una historia de polis, hazte con *True Crime Streets of L.A.* Ya tendrás tiempo de disfrutar después de *New York City*.

SONY | 29,95 € | CASTELLANO | 1 JUGADOR

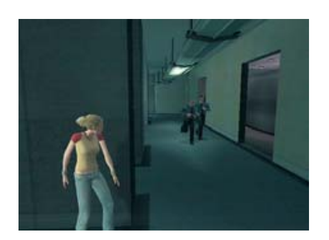
The Getaway Black Monday

LA VERSIÓN INGLESA DEL CRIMEN

Sony también ha apostado por el género, aunque su juego opta por el realismo gráfico y por una currada trama.



Podemos manejar a tres personajes, una joven, un poli y un ex-boxeador.





COCHES Y QUÉ MÁS. La historia, que aborda una oscura trama de gángsters en el Londres actual, entremezcla a la historia de tres personajes distintos: un boxeador, una joven y un poli. Cada uno de ellos ofrece una experiencia de juego distinta, que van desde el sigilo a la acción directa. Además, todos los protagonistas ofrece habilidades exclusivas (combate cuerpo a cuerpo, posibilidad de practicar detenciones...) lo que enriquece el desarrollo de la aventura.

LIBERTAD DE ACCIÓN. Es la más reducida de los tres juegos seleccionados, ya que aparte de recorrer la ciudad para localizar los lugares más conocidos de Londres, apenas ofrece tareas secundarias, salvo carreras de coches por la ciudad... y poco más.

En este sentido, es el título más lineal de todos y se limita a seguir una trama de principio a fin.

APARTADO TÉCNICO. Probablemente ofrezca una ciudad con un acabado más vistoso que el de *San Andreas*, pero las animaciones de los personajes son muy mejorables, el motor gráfico en ocasiones se resiente y es incapaz de gestionar todos los detalles correctamente (texturas que desaparecen... por poner un ejemplo).

THE GETAWAY BM FRENTE A EL PADRINO

- ***El Padrino*** es más atractivo gráfica y argumentalmente y cuenta con un doblaje y unas escenas cinemáticas de auténtico lujo.
- ***The Getaway BM*** resulta más lineal y con menos tareas por hacer, aunque es el único del género que ofrece tres personajes controlables.

CONCLUSIÓN Con la llegada de *El Padrino* ha dejado de ser "la cara bonita" del género. Eso sí, con precio actual debería ser tu primera opción. Ya habrá tiempo para entrar en la Familia...

INFILTRACIÓN

SÓLO LOS MEJORES ESPÍAS SON CAPACES DE ELIMINAR A SUS ENEMIGOS USANDO LAS TÉCNICAS MÁS AVANZADAS. ¿QUIERES SABER CÓMO "TRABAJAN"?



1 METAL GEAR SOLID 3



» KONAMI » 19,95 € » 1 JUGADOR
» CASTELLANO » +16 AÑOS

La mejor aventura dentro de este "subgénero". Por su variado y siempre sorprendente desarrollo y su soberbio apartado gráfico, es uno de los títulos imprescindibles de PS2.



2 PACK SPLINTER CELL



» UBISOFT » 29,95 € » 1-4 JUGADORES
» CASTELLANO » +16 AÑOS

Los dos últimos juegos del agente Sam Fisher, juntos en un pack a precio de risa. Si te gusta su enfoque realista de la infiltración, es una ocasión estupenda para hacerte con los dos títulos.



NOTA 91

3 HITMAN CONTRACTS



» EIDOS » 29,95 € » 1 JUGADOR
» CASTELLANO » +16 AÑOS

Conviértete en el asesino a sueldo más letal cumpliendo variadas misiones que te dejan mucha libertad de movimientos: acción directa, sigilo o una mezcla de ambas. Tú decides, Agente 47.



4 METAL GEAR SOLID 2

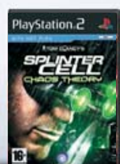


» KONAMI » 19,95 € » 1 JUGADOR
» CASTELLANO » +18 AÑOS

En su momento fue la "bomba", aunque quizá esté algo desfasado. No obstante, te lo recomendamos porque, pese a su antigüedad, es mejor que muchas de las novedades que salen hoy.



5 SPLINTER CELL: CHAOS THEORY



» UBISOFT » 19,95 € » 1-4 JUGADORES
» CASTELLANO » +16 AÑOS

La última aventura de Sam Fisher nos coloca en otro conflicto internacional, que solucionaremos usando las más variadas técnicas de espía y los gadgets más avanzados. Es el mejor *Splinter Cell.*



6 HITMAN 2: SILENT ASSASSIN



» EIDOS » 19,95 € » 1 JUGADOR
» CASTELLANO » +16 AÑOS

La primera aventura del agente 47 en PS2 nos encantó cuando salió, aunque ha sido ampliamente superada por su secuela. Aún así, si te gusta este "subgénero" todavía merece la pena.

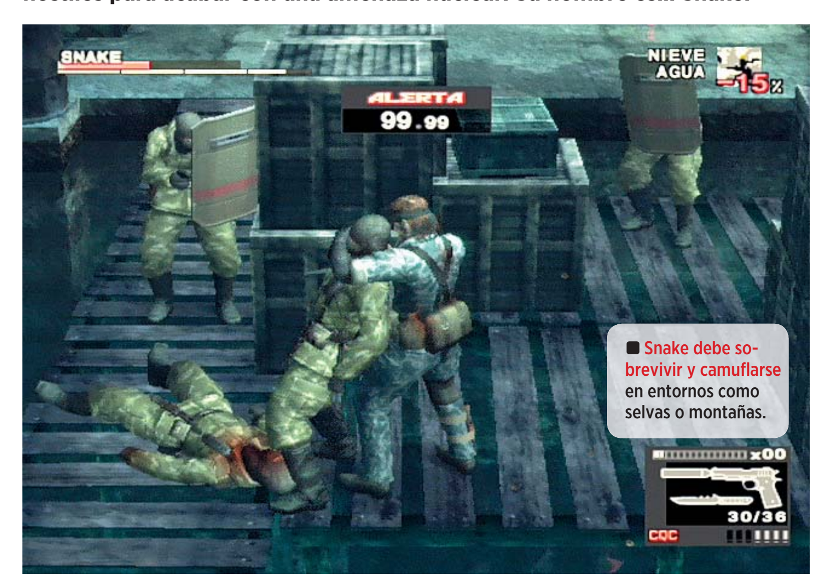
NOTA 81

KONAMI | 29,95 € | CASTELLANO | 1 JUGADOR

Metal Gear Solid 3 Snake Eater

EL MEJOR ESPÍA SOBREVIVE

Sólo hay un hombre capaz de infiltrarse y sobrevivir en los entornos más hostiles para acabar con una amenaza nuclear. Su nombre es... Snake.



Snake debe sobrevivir y camuflarse en entornos como selvas o montañas.





ARGUMENTO Y TIPO DE SIGILO. *MGS3* nos traslada a la Guerra Fría. En él, Snake debe infiltrarse en territorio soviético para hallar a un científico e impedir el desarrollo de un arma que puede terminar en una guerra nuclear. El tipo de sigilo mezcla el realismo con toques fantásticos, aunque ofrece más posibilidades que nunca.

VARIEDAD DE ACCIONES Y GADGETS. Esta tercera entrega incluye novedades como el camuflaje (podemos mimetizarnos con el entorno usando distintos trajes y pinturas para la cara), el sistema de combate CQC (que nos permitirá múltiples opciones de ataque) y la necesidad de alimentarnos y cuidarnos las heridas. Los gadgets son tecnología de la época, como un sónar o gafas de visión térmica.

APARTADO TÉCNICO Y DURACIÓN. El apartado gráfico es sobresaliente, de los mejores que hemos visto en una aventura. La duración ronda las 20 horas si vas "al grano" y no te detienes en buscar secretos como las 64 ranas ocultas o como un par de ejemplares de PlayManía que podéis encontrar si registráis bien los escenarios. Es la guinda para una aventura única e imprescindible.

MGS 3 SNAKE EATER FRENTE A MGS3 SUBSISTANCE

- ***MGS3 Snake Eater*** es una variada aventura de acción capaz de sorprender de principio a fin y llena de situaciones memorables.
- ***MGS3 Subsistence*** será más caro pero incluirá *Snake Eater* y extras como modos Online para 8 jugadores o los dos *Metal Gear* de MSX.

CONCLUSIÓN **Es un título que no te debes perder, ya sea en su versión "barata" o con los extras del próximo *Subsistence.* ¿Qué versión comprar? Depende de lo que te guste la saga y el modo Online.**



UBISOFT | 29,95 € | CASTELLANO | 1-2 JUG. | 4 JUG. ONLINE

Pack Splinter Cell

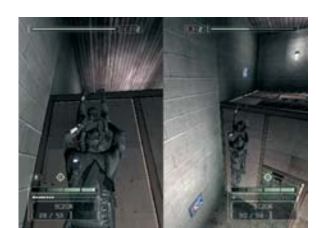
LA INFILTRACIÓN MÁS REALISTA

Las dos últimas aventuras de Sam Fisher (*Pandora Tomorrow* y *Chaos Theory*) juntas en un pack muy atractivo.



Acabar con los enemigos silenciosamente es clave para avanzar en los *SC.*





ARGUMENTO Y TIPO DE SIGILO. Ambas aventuras nos ofrecen argumentos firmados por Tom Clancy. Son tramas basadas en conflictos internacionales, que se desarrollan en la actualidad y totalmente ficticias, aunque con algunos visos de realidad. El tipo de sigilo sí que es realista y la forma de avanzar está centrada en aprovechar los gadgets, la oscuridad y los escondites que veamos para acabar con los enemigos de uno en uno y por la espalda.

VARIEDAD DE ACCIONES Y GADGETS. En ambos juegos encontraremos gran variedad de armas y gadgets (como distintos visores, cable óptico, ganzúas, etc.) aunque *Chaos Theory* ofrece más variedad en este sentido. En cuanto a movimientos, Sam es un agente muy bien entrenado que puede asomarse por las esquinas, descolgarse, eliminar enemigos mientras está colgado... Muy completo.

APARTADO TÉCNICO Y DURACIÓN. Técnicamente, *Chaos Theory* sigue manteniendo un buen nivel, aunque a estas alturas *Pandora Tomorrow* se ha quedado algo desfasado. En cuanto a la duración, ambas aventuras superan las 10-12 horas. *Chaos Theory* ofrece además entretenidos modos multijugador, tanto Offline como Online para 4 jugadores.

SPLINTER CELL FRENTE A SPLINTER CELL AGENTE DOBLE

- **Pack *Splinter Cell*** ofrece en un pack las dos mejores aventuras de Sam Fisher a un precio de risa. Los dos son juegos muy recomendables.
- ***Splinter Cell Agente Doble*** promete ser una aventura que dé un "giro de tuerca a la saga" ya que en él nos esperan muchas sorpresas.

CONCLUSIÓN Con el retraso de *SC: Agente Doble* hasta septiembre, te aconsejamos que disfrutes de las dos mejores *Splinter Cell* que hay hoy por hoy en el mercado. Y encima, a un gran precio.

EIDOS | 29,99 € | CASTELLANO | 1 JUGADOR

Hitman Contracts

EL "PROFESIONAL" MÁS LETAL

Hay que eliminar a un objetivo pero, ¿silenciosamente o a tiros? En ambos casos, el agente 47 es tu hombre...



El agente 47 es un asesino a sueldo con muchísimos "métodos a su alcance.





ARGUMENTO Y TIPO DE SIGILO. El agente 47 es un asesino profesional modificado genéticamente que se enfrenta a una docena de misiones con objetivos tan variados como eliminar sujetos indeseables, robar objetos, salvar rehenes o conseguir información. Y lo mejor es que ofrece una gran libertad de acción, pudiendo elegir entre el sigilo más puro, la acción directa o una mezcla de ambas, a nuestro gusto.

VARIEDAD DE ACCIONES Y GADGETS. Contamos con numerosos movimientos (como andar a hurtadillas, esconder los cuerpos de los enemigos, mirar a través de las cerraduras...) y un equipo digno del mejor "matón" profesional: ganzúas, visores nocturnos, cables para estrangular, inyecciones sedantes, armas blancas y de fuego de todo tipo... No está nada mal, ¿verdad?

APARTADO TÉCNICO Y DURACIÓN. Todo esto se ve respaldado por un apartado técnico más que notable, en el que destaca la calidad de los escenarios y la IA de los enemigos. En cuanto a la duración de *Hitman Contracts*, la posibilidad de afrontar las misiones de forma radicalmente distinta y por diferentes caminos consiguen que nos enganchemos durante una buena temporada.

HITMAN CONTRACTS FRENTE A HITMAN BLOOD MONEY

- ***Hitman Contracts*** ofrece mucha diversión gracias sobre todo a su libertad de acción. Eso sí, técnicamente no sorprende a estas alturas.
- ***Hitman Blood Money*** promete mayor libertad al afrontar las misiones y novedades como usar dinero para borrar nuestro rastro.

CONCLUSIÓN Aún no está a la venta, pero por lo que hemos visto *Blood Money* superará en todo a *Contracts*. Eso sí, hasta que salga, puedes ir "entrenando" con un juego que no te defraudará.

SI SUEÑAS CON VISITAR FANTÁSTICOS MUNDOS Y DISPONER DE PODERES MÁGICOS, TU GÉNERO ES EL ROL... DÓNDE HAY MUCHO Y MUY BUENO PARA ELEGIR.



1 FINAL FANTASY X



» SQUARE ENIX » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Si te va el rol puro y duro, con combates por turnos, una apasionante trama que da para más de 100 horas de juego, numerosos minijuegos, unos gráficos de lujo... éste es tu juego.



2 KINGDOM HEARTS



» SQUARE ENIX » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Es el máximo exponente de los juegos de rol de acción, y cuenta con una ambientación soberbia y una duración y profundidad similar a la de *Final Fantasy*. Es otra obra maestra de PS2.

NOTA 93



3 FINAL FANTASY X-2

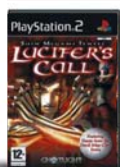


» SQUARE ENIX » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Si al terminar *FFX* te quedaste con ganas de más... aquí tienes la secuela. Es menos profunda y dramática, y ofrece grandes cambios en el sistema de juego. Es divertido... aunque no es *FFX*.

NOTA 91

4 SHIN MEGAMI TENSEI LUCIFER'S CALL



» ATLUS » 44,95 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS

Una saga consagrada en Japón que llega a Europa sin traducir al castellano. Trata sobre el advenimiento del Infierno a la Tierra, y de cómo un humano debe derrotar a Satán. Curioso...



5 MAGNA CARTA



» SOFTMAX » 49,95 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS

Este juego de origen coreano nos invita a meternos de lleno en un mundo en guerra, superar peleas por turnos con un sistema de combate muy estratégico. Una pena que esté en inglés...

NOTA 80

6 ESDLA LA TERCERA EDAD



» EA GAMES » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Si tras las películas y varios juegos aún tienes ganas de Tierra Media, aquí revivirás los momentos más importantes de las pelis al "estilo" FFX, es decir, combates por turnos, exploración...

NOTA 78

SQUARE ENIX | 19,95 € | CASTELLANO | 1 JUGADOR

Final Fantasy X

LA CULMINACIÓN DE UN GÉNERO

Desde su lanzamiento en 2002, ningún otro juego de rol ha conseguido superar los logros de esta apasionante maravilla de la técnica.



■ *FFX* cuenta con un elenco de personajes casi humano, con el que compartiremos más de 100 horas de aventura, combate...





■ **ARGUMENTO Y PUESTA EN ESCENA.** Sencillamente sublimes. Nos cuenta cómo un grupo de jóvenes se unen para luchar contra Sinh, una amenaza que periódicamente surge para destruir el mundo. En su viaje conocerán lugares mágicos, gente de toda índole y todo ello puesto en escena aprovechando el potencial de PS2.

■ **SISTEMA DE COMBATE.** Por turnos, pero con un montón de novedades. Podemos cambiar a los miembros de nuestro equipo durante el combate, utilizar elementos del decorado para cambiar el rumbo de la pelea, invocaciones, distintos tipos de magia y un sinfín de opciones más.

■ **DURACIÓN.** En la línea de lo que suele ofrecer Square Enix, es decir, una barbaridad. Más de 100 horas de juego, tareas secundarias que bien podrían ser un juego en sí mismos, como por ejemplo ganar las ligas y torneos de Bliztbol (un deporte acuático mitad waterpolo, mitad rugby). Increíblemente profundo.



» FINAL FANTASY X FRENTE A FINAL FANTASY XII

- ***Final Fantasy XII*** no llegará hasta 2007, aunque superará en todo a *FFX:* nos permitirá manejar la cámara, disputar combates más dinámicos (similares a los de los juegos de rol Online).
- ***Final Fantasy X.*** Es una realidad y merece la pena tenerlo.

» CONCLUSIÓN Pese a su antigüedad, sigue siendo uno de los mejores juegos de rol de PS2. Gráficos, trama, duración, minijuegos, combates con posibilidades... Es el mejor del género hoy por hoy.

SQUARE ENIX | 19,95 € | CASTELLANO | 1 JUGADOR

Kingdom Hearts

FANTASÍA CON SABOR "DISNEY"

Que no te engañe su aspecto, ni porque aparezcan personajes Disney: *KH* es el mejor juego de rol de acción de PS2.



■ *KH* nos invita a adentrarnos en mundos Disney, donde nos esperan combates, saltos...





■ ARGUMENTO Y PUESTA EN ESCENA. Los "sincorazón" están invadiendo el reino mágico, compuesto por mundos ambientados en pelis Disney, y acabando con sus habitantes. A ti te tocará recorrerlos y acabar con todos los enemigos. Sólo os diremos que casi parece una película de dibujos animados... pero "jugable".

■ SISTEMA DE COMBATE. Como en los juegos de acción, tenemos un botón de ataque, otro de salto... y como en los juegos de rol, podemos realizar todo tipo de hechizos. En todo momento estamos escoltado por dos personajes que nos ayudan, aunque ni les manejamos ni damos órdenes.

■ DURACIÓN. Como *Final Fantasy X*, tienes juego para rato. Recorrer todos sus mundos ya tiene miga, pero concluir todos sus minijuegos aún más; encuentra a los 101 dálmatas, supera niveles al más puro estilo matamarcianos, encuentra piezas para construir una nave mejor, supera unas aventuras en el libro de Winnie The Poo... En suma, un juego de rol con el que no te aburrirás durante bastante tiempo...

» KINGDOM HEARTS FRENTE A KINGDOM HEARTS II

- ***Kingdom Hearts II*** ofrecerá un acabado gráfico superior, pero no llegará hasta finales de este año...
- ***Kingdom Hearts II*** contará con un desarrollo más variado y más minijuegos, aunque para disfrutarlo a tope será ideal jugar al primero.

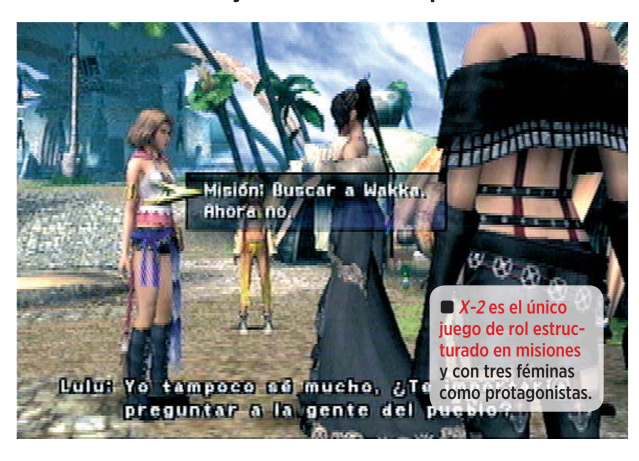
» CONCLUSIÓN Si el tema de los turnos en los combates te echa para atrás, *KH* es la mejor alternativa en PS2. Y que no te llame a engaño su ambientación en el universo Disney, que fácil no es...

SQUARE-ENIX | 29,99 € | CASTELLANO | 1 JUGADOR

Final Fantasy X-2

EL ROL MÁS "FEMENINO" DE PS2

Tras el éxito de FFX, volvimos a su universo en un aventura más desenfadada y más orientada al público femenino.



■ *X-2* es el único juego de rol estructurado en misiones y con tres féminas como protagonistas.



■ ARGUMENTO Y PUESTA EN ESCENA. Yuna, la protagonista de *FFX*, se une a dos amigas para viajar por Spira, su planeta, en busca de esferas que encierran la historia de sus antepasados. Es una trama más "descafeinada" y ligera que la de *FFX* y menos lineal, ya que se organiza por misiones... aunque técnicamente no tiene nada que envidiar a su antecesor.

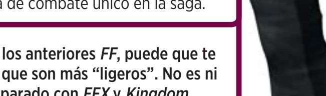
■ SISTEMA DE COMBATE. Sigue el esquema de turnos de *FFX*, pero con variaciones. Sólo disponemos de las tres féminas protagonistas en nuestro equipo, aunque podemos cambiarlas de "atuendo" para modificar sus habilidades (mago blanco, ladrón, caballero...). Además, existen vestimentas especiales, que vienen a ser como las invocaciones... y otros elementos típicos en los juegos de rol de Square Enix.

■ DURACIÓN. Como los otros dos Platinum que recomendamos, *FFX-2* es increíblemente largo. Entre otras muchas cosas, el juego ofrece 5 finales distintos dependiendo de las misiones que cumplamos, tareas secundarias... y no hace falta superar todas las misiones para completar el juego. Por supuesto, también hay minijuegos y un montón de sorpresas...

» FINAL FANTASY X-2 FRENTE A FINAL FANTASY XII

- ***Final Fantasy X-2*** es una realidad y *FFXII* no llegará hasta 2007.
- ***Final Fantasy X-2*** ofrece la trama más desenfadada y "tontorrona".
- ***Final Fantasy X-2*** es el único que ofrece un desarrollo por misiones.
- ***Final Fantasy X-2*** ofrece un sistema de combate único en la saga.

» CONCLUSIÓN Si has jugado a los anteriores *FF*, puede que te decepcione por su trama y desarrollo, que son más "ligeros". No es ni mucho menos un mal juego, pero comparado con *FFX* y *Kingdom*...



¿MERECE LA PENA COMPRARSE LA NUEVA EDICIÓN DE TU JUEGO DE FÚTBOL FAVORITO TENIENDO LA DEL AÑO ANTERIOR A PRECIO REDUCIDO? DESCÚBRELO AQUÍ.



1 PRO EVOLUTION SOCCER 5



» KONAMI » 62,95 € » 1-8 JUGADORES
» CASTELLANO » +3 AÑOS

Es el simulador de fútbol más realista y emocionante. No es el que más licencias y opciones tiene (sí esta la Liga española), pero os garantizamos que a la hora de jugar, *PES5* no tiene rival.


NOTA 94



2 FIFA 06



» EA SPORTS » 44,95 € » 1-8 JUGADORES
» CASTELLANO » +3 AÑOS

Un simulador de fútbol completísimo en cuanto a opciones y licencias. Su sistema de juego ha mejorado muchísimo y es más realista. Técnicamente resulta también muy bueno.

NOTA 93

3 PRO EVOLUTION SOCCER 4



» KONAMI » 29,95 € » 1-8 JUGADORES
» CASTELLANO » +3 AÑOS

La edición del año pasado ofrecía por primera vez algunas licencias (entre ellas, la Liga española), un apartado gráfico muy cercano a *PES5* y el realista sistema de juego de siempre.

NOTA 92



4 FIFA 2005



» EA SPORTS » 24,95 € » 1-8 JUGADORES
» CASTELLANO » +3 AÑOS

La edición de *FIFA* del año pasado presenta muchas opciones y licencias, con un apartado técnico convincente aún hoy en día. Pero a la hora de jugar se ha quedado ya algo desfasado...


NOTA 88



5 FIFA STREET



» EA SPORTS BIG » 22,95 € » 1-4 JUGADORES
» CASTELLANO » +3 AÑOS

Las estrellas del fútbol mundial salen a la calle para disputar "pachangas" en las que podrás realizar todo tipo de filigranas de forma sencilla. Le faltan opciones y es mejor en compañía.

NOTA 84

6 CLUB FOOTBALL 2005



» CODEMASTERS » 19,95 € » 1-8 JUGADORES
» CASTELLANO » +11 AÑOS

Con distintas ediciones dedicadas a los mejores clubes de Europa (Real Madrid y Barça incluidos), este juego ofrece buenos detalles, pero no puede compararse a *PES* ni a *FIFA*.

NOTA 75

KONAMI | 29,95 € | CASTELLANO | 1 – 8 JUGADORES

Pro Evolution Soccer 4

UN SIMULADOR QUE MANTIENE EL TIPO

***PES4* es el simulador de fútbol más puro y emocionante que puedes encontrar por este precio. Además, tiene la licencia oficial de la Liga española.**



PES4 ofrece los partidos más realistas a un precio realmente irresistible.





SISTEMA DE JUEGO. *PES4* sigue ofreciendo el sistema de juego más realista y completo. El "precio" de tanta fidelidad es un control bastante exigente, que requiere bastante práctica para llegar a dominarlo. Eso sí, os aseguramos que el "esfuerzo" merece la pena. Y si ya conocéis la serie, no os costará nada.

APARTADO TÉCNICO. El apartado gráfico de *PES4* sigue funcionando de maravilla aún hoy. Los modelos de los jugadores, sus animaciones y la inteligencia artificial siguen brillando a gran nivel. El punto más flojo sigue siendo la labor de los comentaristas, los periodistas Juan Carlos Rivero e Iñaki Cano.

OPCIONES Y DURACIÓN. Tiene las 6 ligas europeas más potentes (española, italiana, holandesa, francesa, inglesa y alemana), aunque sólo las tres primeras están licenciadas. Además tiene clubes sueltos y 57 selecciones. La Liga Master es la mejor opción para un solo jugador, aunque los piques multijugador pueden ser prácticamente infinitos.





PES 4 FRENTE A PES 5

- ***PES5*** ofrece leves mejoras gráficas y en la IA, alguna licencia más y sobre todo la opción de jugar partidos Online para hasta 4 jugadores.
- ***PES4*** es parecido a *PES5* en opciones (salvo los partidos Online) y apartado técnico. Si no eres muy fan, te puede valer con *PES4*.

CONCLUSIÓN **Si no te importan los partidos Online ni tener las plantillas desactualizadas, *PES4* sigue siendo un simulador de fútbol "como la copa de un pino". Es una gran opción incluso hoy.**



SONY | 29,95 € | CASTELLANO | 1-8 JUG. | 2 JUG. ONLINE

FIFA 2005

UN FÚTBOL ALGO "ANTICUADO"

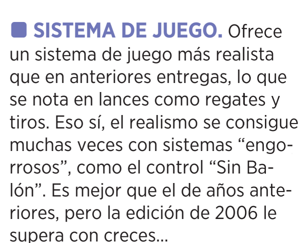
FIFA 2005 **ofrecía buenas opciones y un gran apartado técnico, pero a la hora de jugar ya ha sido superado...**



■ *FIFA 2005* ofrece 350 clubes reales aunque claro, ya no está actualizados.







■ SISTEMA DE JUEGO. Ofrece un sistema de juego más realista que en anteriores entregas, lo que se nota en lances como regates y tiros. Eso sí, el realismo se consigue muchas veces con sistemas "engorrosos", como el control "Sin Balón". Es mejor que el de años anteriores, pero la edición de 2006 le supera con creces...

■ APARTADO TÉCNICO. Su principal virtud es ofrecer unos estadios bien construidos y unos jugadores con todos sus detalles de 2005 (peinado, celebraciones...), logrando una gran ambientación. Los comentaristas de la SER Manolo Lama y Paco González hacen un trabajo excelente, como siempre.

■ OPCIONES Y DURACIÓN. El Modo Carrera que abarca 15 temporadas, más de 350 equipos reales (aunque ya desactualizados) que abarcan 18 ligas, partidos Online "uno contra uno"... Está muy bien servido en este sentido.



» FIFA FOOTBALL 2005 FRENTE A FIFA 06

- ***FIFA 2005*** sigue brillando a buen nivel en lo que se refiere a opciones, licencias y apartado técnico. Al jugar se ha quedado obsoleto.
- ***FIFA 06*** ofrece más opciones, las licencias actualizadas y un fútbol mucho más realista. Todo ello, además a un precio muy competitivo.

» CONCLUSIÓN Teniendo en cuenta la escasa diferencia de precio entre *FIFA 2005* y *FIFA 06*, y que éste último es mucho mejor en todo, nosotros lo tenemos claro. Nos quedamos con *FIFA 06*.

EA SPORTS BIG | 22,95 € | CASTELLANO | 1-4 JUGADORES

FIFA Street

EL ESPECTÁCULO EN LAS CALLES

Las estrellas del fútbol han quedado en el barrio para demostrar su calidad en unas "pachangas". ¿Te apuntas?



■ *FIFA Street* ofrece partidos callejeros donde sólo importa el espectáculo.

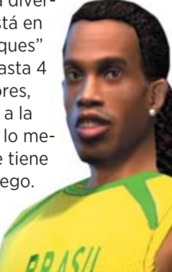




■ SISTEMA DE JUEGO. *FIFA Street* te permite realizar todo tipo de movimientos espectaculares (chilenas, voleas, "caños", taconazos...) de forma sencilla. Los partidos son 4 contra 4 y las reglas se han "suavizado" (no hay fueras, ni faltas). Así, desde el primer partido podréis disfrutar del lado más vistoso del fútbol. Eso sí, no esperéis realismo porque esto es un arcade que busca sólo el espectáculo.

■ APARTADO TÉCNICO. La selección de "cracks" disponibles es amplia y están bien caracterizados en general. Lo único que echamos en falta del apartado gráfico es que ofrezca un mayor número de cámaras para seguir los partidos. Eso sí, las repeticiones de los goles son espectaculares. La parcela sonora brilla a buen nivel.

■ OPCIONES Y DURACIÓN. Además de los partidos entre selecciones, ofrece un modo "historia" en el que deberemos empezar desde abajo para luego ir ganando partidos y prestigio y poder así fichar a estrellas reales. Pero la verdadera diversión está en los "piques" para hasta 4 jugadores, que es a la postre lo mejor que tiene este juego.



» FIFA STREET FRENTE A FIFA STREET 2

- ***FIFA Street*** ofrece fútbol callejero, irreal, pero muy espectacular y entretenido. Jugando con amigos es mucho más divertido.
- ***FIFA Street 2*** mantendrá el mismo concepto de juego, pero con leves mejoras y algunas opciones nuevas. Serán bastante parecidos.

» CONCLUSIÓN Por lo que hemos podido ver, *FIFA Street 2* aportará pocas novedades de importancia, así que si no tienes ninguno de los dos, te recomendamos que te hagas con *FIFA Street*.

PRACTICA TODO TIPO DE DEPORTES CÓMODAMENTE SENTADO EN TU SOFÁ. ¡Y LO MEJOR ES QUE TENEMOS JUEGOS BUENÍSIMOS A PRECIO REDUCIDO!



1 NBA LIVE 06



»EA SPORTS »63,95 € »1-4 JUGADORES »CASTELLANO »+3 AÑOS

Este simulador de basket ofrece la temporada actual de la NBA traslada a PS2 con gran realismo, excelente control y muchísimas opciones. Y, cómo no, con un apartado técnico a la altura.



2 TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND



»ACTIVISION »59,95 € »1-2 JUGADORES »CASTELLANO »+16 AÑOS

La mejor saga de skate de la historia vuelve con un juego que combina acrobacias en monopatín y bici BMX con la aventura. Es el *Tony Hawk's* más completo y espectacular de todos.



3 NBA 2K5



»2K GAMES »29,95 € »1-4 JUGADORES »CASTELLANO »+3 AÑOS

Un simulador de basket realista pero muy fácil de jugar, bastante espectacular y con muchos modos de juegos. A pesar de estar "desactualizado", es todavía un digno rival para *NBA Live*.



4 ROLAND GARROS 2005



»NAMCO »25,95 € »1-4 JUGADORES »CASTELLANO »+3 AÑOS

Otro simulador de tenis con una calidad similar a *Top Spin*, ya que también ofrece buenos modos de juego, 16 tenistas reales y un gran apartado técnico. Y con la licencia de Roland Garros.



5 TONY HAWK'S UNDERGROUND 2



»ACTIVISION »29,95 € »1-4 JUGADORES »CASTELLANO »+16 AÑOS

Un juego de skate muy variado y bastante espectacular, aunque ha sido superado en todo por el nuevo *Tony Hawk's American Wasteland*. Eso sí, tiene un precio irresistible...

NOTA 88

6 TOP SPIN



»2K GAMES »29,95 € »1-4 JUGADORES »CASTELLANO »+3 AÑOS

Un simulador de tenis realista pero muy divertido y sencillo de jugar. Tiene 16 tenistas reales, variados modos de juego y hasta partidos Online. Si te gusta el tenis es una opción muy buena.

NOTA 83

2KGAMES | 29,95 € | CASTELLANO | 1 – 4 JUGADORES

NBA 2K5

EL BALONCESTO MÁS ASEQUIBLE

Esta serie de Sega siempre nos ha dejado realistas y vistosos partidos y un buen abanico de modos de juego. Y esta entrega no es una excepción...



Los partidos son realistas, pero con un control muy sencillo e intuitivo.





FIDELIDAD CON EL DEPORTE REAL. *NBA 2K5* es puro basket y refleja esta competición tal y como es. Su lograda ambientación (hasta los comentaristas están en inglés) y su realismo, tanto visual como a la hora de jugar, entusiasmarán a los fans de este deporte.

MODOS DE JUEGO. Muy variados y divertidos, desde el modo "The Association" (en el que deberemos elegir un equipos de la NBA y llevarlo a lo más alto, hasta los partidos en la calle o el clásico "24/7" en el que deberemos crear un jugador y llevarlo hasta la élite superando todo tipo de retos.

GRÁFICOS Y CONTROL. El apartado técnico sigue funcionando, aunque es cierto que la edición de este año le supera, sobre todo en lo que se refiere a modelos y el parecido de los jugadores. Sin embargo, el sistema de control, sencillo e intuitivo pero a la vez con mucha "miga", nos sigue pareciendo buenísimo y muy jugable incluso en estos tiempos.

» NBA 2K5 FRENTE A NBA LIVE 06

- ***NBA 2K5*** sigue ofreciendo un vistoso apartado técnico y partidos vibrantes y realistas a través de sus variados modos de juego.
- ***NBA Live 2006*** quizá resulte un poco más espectacular y tiene las plantillas actualizadas. Si el dinero no es problema, merece la pena.

» CONCLUSIÓN Si no te importa que no tenga las plantillas sin actualizar, *NBA 2K5* nos parece un gran simulador de basket. Aunque si quieres tener lo último, píllate *NBA Live 06* o el inminente *NBA 2K6*.

ACTIVISION | 29,95 € | CASTELLANO | 1-4 JUGADORES

Tony Hawk's Underground 2

SIENTE LA EMOCIÓN DEL SKATE

La serie *Tony Hawk's* es la que mejor retrata este deporte. Y *Underground 2* es uno de los títulos más completos.



Hacer acrobacias por la ciudad es una de las propuestas de este gran juego.





FIDELIDAD CON EL DEPORTE REAL. Refleja la cara más espectacular del skate, pero sin renunciar a cierto realismo. Es decir, que podremos realizar todas las acrobacias y movimientos de un skater real, pero potenciado con muchos saltos y no pocos equilibrios imposibles.

MODOS DE JUEGO. Encontraremos el modo Classic (donde nos esperan los retos típicos de la serie) y el World Destruction Tour, que es una alocada competición entre dos grupos de skaters en las que deberemos realizar todo tipo de locuras recorriendo distintas ciudades reales. Ambos retos ofrecen desafíos y secretos para rato.

GRÁFICOS Y CONTROL. Técnicamente no ha perdido "fuelle", y ofrece unas ciudades muy detalladas, casi tanto como los skaters y las animaciones de sus piruetas. La banda sonora es tan buena como amplia y el control, por su parte, también está a la altura.



TH UNDERGROUND 2 FRENTE A TH WASTELAND

- ***Tony Hawk's Underground 2*** ofrece un apartado técnico espectacular y variados modos de juego, a un precio muy interesante.
- ***Tony Hawk's American Wasteland*** es todavía más completo y tiene novedades como bicicletas BMX o una ciudad entera a tus pies.

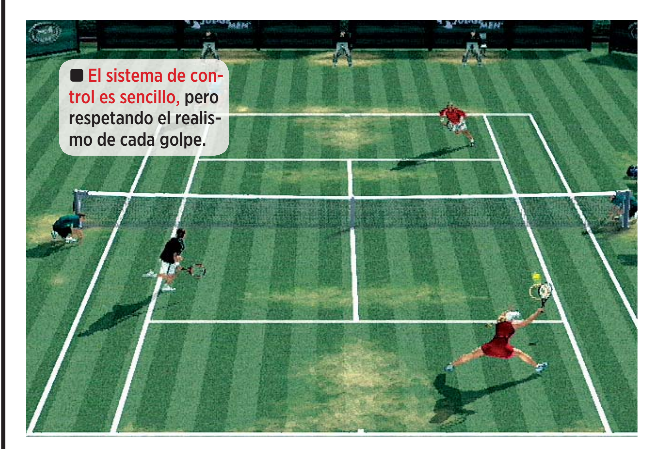
CONCLUSIÓN Si quieres iniciarte en esto del "skate", *Tony Hawk's Underground 2* es tu juego ideal. Las novedades que incluye *American Wasteland* sólo compensarán a los fanáticos de la serie.

SONY | 29,95 € | CASTELLANO | 1-4 JUGADORES

Roland Garros 2005

CON LICENCIA PARA DIVERTIR

El tercer *Smash Court Tennis* conserva toda la intensidad de este deporte, además de incluir interesantes licencias.



El sistema de control es sencillo, pero respetando el realismo de cada golpe.





FIDELIDAD CON EL DEPORTE REAL. 16 tenistas reales, ocho chicas y ocho chicos (entre los que está Juan Carlos Ferrero) y la licencia del prestigioso torneo Roland Garros le aseguran un buen grado de realismo. A la hora de jugar también es muy fiel, ya que permite realizar todos los movimientos de los tenistas en la pista de forma muy efectiva.

MODOS DE JUEGO. Además del mencionado torneo, permite "piques" para hasta 4 jugadores, desafíos "sueltos" y un modo Carrera para que nos creemos un tenista y lo hagamos subir en el ranking de la ATP. Todos ellos son argumentos suficientes para enganchar a los fanáticos de la raqueta durante una buena temporada.

GRÁFICOS Y CONTROL. Buenos modelos y animaciones de los tenistas y efectos sonoros más variados, aunque no nos engañemos: es muy parecido al de *Smash Court Tennis 2*, la entrega anterior. El control es sencillo y muy intuitivo.

ROLAND GARROS 2005 FRENTE A TOP SPIN

- ***Roland Garros 2005*** es un completo juego de tenis, que te gustará por sus opciones, su atractiva jugabilidad y su ajustado precio.
- ***Top Spin*** es su más directo rival. Son muy similares en cuanto a calidad técnica, a la hora de jugar, en opciones y en calidad/precio.

CONCLUSIÓN Si te gusta el tenis, vas a disfrutar mucho con *Roland Garros* y también con *Top Spin*. Son muy parecidos, y las razones de decidirte por uno u otro creemos que son muy personales.

ÉSTE NO HA SIDO EL GÉNERO DE MODA LOS ÚLTIMOS AÑOS, Y POR ESO LA LISTA LA COPAN LAS SAGAS "DE SIEMPRE"... ESO SÍ, CALIDAD NO LES FALTA.



1 RATCHET & CLANK 3



» SONY » 19,95 € » 1-4 JUGADORES
» CASTELLANO » +3 AÑOS

Plataformas, acción a raudales, exploración, minijuegos, un potente multijugador Online o a pantalla partida... Por diversión y posibilidades, éste es el juego más completo del género. Y baratito...


NOTA 91



2 JAK 3



» SONY » 19,95 € » 1 JUGADOR
» CASTELLANO » +12 AÑOS

El culmen de una saga magnífica, que divierte por su variadísima mezcla de acción, conducción y saltos, y asombra por su enorme calidad técnica. Un imprescindible del género.

NOTA 91



3 SLY 3



» SONY » 39,95 € » 1-2 JUGADORES
» CASTELLANO » +7 AÑOS

Terceras partes sí son buenas. Con una estética de dibujo animado y mucho sentido del humor, manejamos a 8 personajes en un desarrollo tan variado como divertido. El mejor de la saga.


NOTA 88

4 JAK II: EL RENEGADO

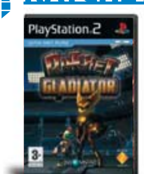


» SONY » 19,95 € » 1 JUGADOR
» CASTELLANO » +12 AÑOS

Un juego que revolucionó el género por su variedad de desarrollo. Aunque su tercera parte es aún mejor, éste sigue guardando toneladas de diversión y todavía impresiona visualmente.


NOTA 89

5 RATCHET: GLADIATOR



» ACCLAIM » 49,95 € » 1-4 JUGADORES
» CASTELLANO » +3 AÑOS

Ratchet vuelve sin Clank en un juego que se vuelca en la acción y las partidas multijugador y sólo tiene toques plataformeros. Aún así, lleva el sello de diversión típico de esta saga.

NOTA 85

6 SLY 2: LADRONES DE GUANTE BLANCO



» SONY » 19,95 € » 1 JUGADOR
» CASTELLANO » +3 AÑOS

Sly volvió junto a Morris el hipopótamo y Bentley la Tortuga en una mezcla de saltos, sigilo, acción... Las misiones son un poco irregulares, pero en conjunto es un título variado y divertido.

NOTA 83

SONY | 19,95 € | CASTELLANO | 1-4 JUG. | 4 JUG. ONLINE

Ratchet & Clank 3

LOS HÉROES ESPACIALES SALTAN CON RED

Expertos en recorrer el cosmos saltando y disparando, para Ratchet y Clank fue fácil protagonizar el primer plataformas con modo Online.



Que tiemblen aliens y robots. Ratchet los depacha con sus armas futuristas.





PROTAGONISTAS Y HABILIDADES. Ratchet da increíbles saltos gracias su robot-mochila Clank, usa "gadgets" para explorar los escenarios, pilota un todoterreno y una nave.... Pero, sobre todo, destaca manejando 15 armas con las que acaba con cientos de aliens y robots malignos en combates intensos y divertidos.

LIBERTAD DE ACCIÓN. La historia nos lleva a través de 15 planetas distintos, que vamos visitando en orden. Todos tienen un diseño bastante abierto y una vez superado un planeta podemos volver a él para buscar secretos, disfrutar de minijuegos...

DURACIÓN Y DIFICULTAD. Acabar la aventura principal lleva unas 15 horas, pero como es tremendamente divertida te picará para buscar todos los secretos y armas, con lo que la duración prácticamente se duplica. Y luego están las divertidas partidas para 4 jugadores, a pantalla partida u Online. Proponen objetivos como tomar bases enemigas usando las armas y vehículos de la aventura.



R&C3 FRENTE A RATCHET: GLADIATOR

- ***Ratchet and Clank 3* es mejor para un jugador.** Es más largo y variado, mientras que *Ratchet: Gladiator* se centra en la acción.
- ***Ratchet: Gladiator* gana en el multijugador.** Permite hasta 8 jugadores Online, tiene más modos de juego y más vehículos.

» **CONCLUSIÓN** Ratchet y Clank protagonizan otra gran aventura para un jugador llena de acción, diversión y variedad... A este precio, es mucho más recomendable que *Ratchet: Gladiator*.

SONY | 19,95 € | CASTELLANO | 1 JUGADOR

Jak 3

DOS HÉROES Y UN DESTINO

Saltar, disparar, practicar "skate", pilotar todoterrenos... Algunos héroes hacen de todo para cumplir una profecía.


La conducción de todoterrenos se une a la acción y los saltos en este juego.



PROTAGONISTAS Y HABILIDADES. Jak protagoniza una completísima aventura en la que salta, usa 8 armas de fuego, hace skate... Y también pilota 8 todoterrenos diferentes, ya que muchas de las misiones del juego se desarrollan al volante. Además, en esta aventura aprende a dominar los poderes de la luz, que le dan habilidades como ralentizar el tiempo. A su lado está el inseparable Daxter, que pone la nota de humor con sus sarcásticos diálogos.

LIBERTAD DE ACCIÓN. El juego se desarrolla en un inmenso desierto, con pueblos, templos y cavernas, por el que nos movemos libremente a pie o usando los todoterreno. Las variadas misiones, que mezclan acción, conducción, saltos y puzzles, se van desbloqueando de forma lineal y aunque a veces podremos escoger entre dos o más, después tendremos que realizar las que hemos dejado.

DURACIÓN Y DIFICULTAD. Superar sus 60 misiones nos llevará unas 20 horas... Y eso sin tener en cuenta el reto secundario: recolectar huevos precursor superando desafíos contrarreloj o buscando los que hay ocultos por los escenarios. A cambio, desbloqueamos mejoras para las armas, trucos, contenidos extra...

» JAK 3 FRENTE A RATCHET: GLADIATOR

- ***Jak 3* es más completo.** Tiene plataformas, acción, exploración, minijuegos...
- ***Ratchet: Gladiator* mola con amigos.** Jak no tiene multijugador.

» CONCLUSIÓN

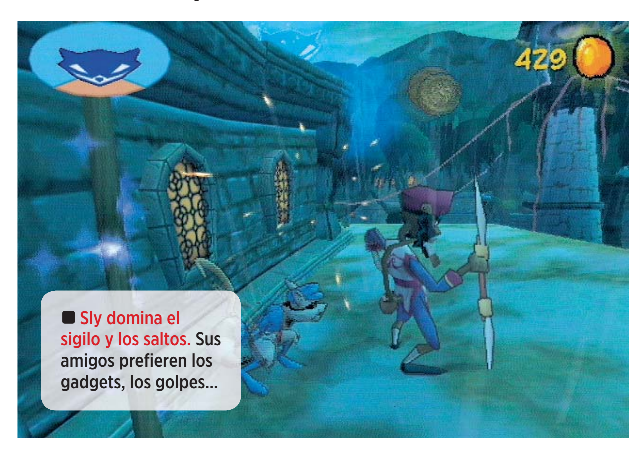
Variado y técnicamente impresionante. No lo dudes: cómpratelo.

SONY | 19,95 € | CASTELLANO | 1 JUGADOR

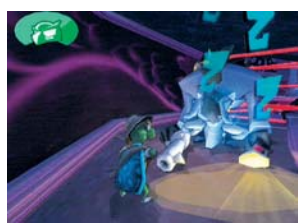
Sly 2

LOS ANIMALES DAN EL GOLPE

Qué hacen un mapache, una tortuga y un hipopótamo en un banco? Muy fácil... ¡van a robarlo!



Sly domina el sigilo y los saltos. Sus amigos prefieren los gadgets, los golpes...





PROTAGONISTAS Y HABILIDADES. El mapache Sly y sus amigos la tortuga Bentley y el hipopótamo Morris roban en las más variadas instalaciones. El más divertido de controlar es Sly, experto en sigilo y el más dotado para las abundantes zonas de saltos. Bentley duerme a los enemigos con sus dardos y pone bombas, y Morris se libra de ellos a golpes. Las misiones de estos dos son más simples, pero dan variedad al desarrollo.



LIBERTAD DE ACCIÓN. El juego tiene 8 largos niveles, todos con un gran edificio en el que tenemos que infiltrarnos (una mansión, un casino, una cárcel...) y sus alrededores. En estas fases se alternan las misiones de cada personaje, y en ocasiones podemos elegir el orden. Además, siempre podemos avanzar a pie de calle o por los tejados, cables eléctricos y demás zonas elevadas, lo que le viene bien a Sly para eludir a los enemigos y evitar los combates.

DURACIÓN Y DIFICULTAD. Los 8 escenarios son muy grandes, hay muchas y variadas misiones en cada uno, y además la dificultad es un poco más alta de lo habitual en el género. Así que, aunque no hay extras reseñables, tenemos juego para unas 25 ó 30 horas.



» SLY 2 FRENTE A SLY 3

- ***Sly 3* es más variado.** Tiene más personajes jugables, y además incluye minijuegos Multijugador.
- ***Sly 2* dura más.** Sus misiones son más largas que las de *Sly 3*, que además resulta más sencillo.

» CONCLUSIÓN

Variado y de simpática estética, es un gran plataformas. Ahora, por la diferencia de precio nosotros te recomendamos *Sly 3*...

TURISMOS, MOTOS, RALLIS, FÓRMULA 1... SEA CUAL SEA TU COMPETICIÓN DE VELOCIDAD FAVORITA, EN PS2 VAS A ENCONTRAR UNA FIEL REPRODUCCIÓN.



1 TOCA RACE DRIVER 3



» SONY » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

La revelación de la temporada: tiene la conducción más realista, un control fabuloso e invita a conducir todo tipo de vehículos: turismos, Fórmula 1, todoterrenos, coches de rally...

NOTA 94

2 GRAN TURISMO 4



» SONY » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

El hasta hace poco rey del género sigue siendo imbatible en calidad gráfica y en número de coches, circuitos y competiciones, y también cuenta con una conducción realista y asequible.



NOTA 94

3 FORMULA ONE 05



» SONY » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Con licencia oficial, reproduce con meticulosidad circuitos, escuderías y pilotos del Mundial 2005. Y además la conducción es más realista que nunca, aunque permite graduar su dificultad.

NOTA 89

4 MOTO GP 4



» NAMCO » 29,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

El primer juego con los campeonatos de las tres cilindradas y todos los circuitos y pilotos... de 2004, eso sí. Y además gustará a todos con sus dos estilos de conducción: arcade y simulación.



NOTA 89

5 COLIN MCRAE 05



» CODEMASTERS » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Aunque no cuenta con la licencia oficial del Mundial, sí que incluye coches reales. Y ningún otro juego te ofrece una experiencia más parecida a la conducción de un coche de rally real.

NOTA 88

6 JUICED



» THQ » 29,95 € » 1-12 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

El único juego de tuning que tira más hacia la simulación que al arcade. Sus más de 50 coches reales y una buena variedad de competiciones garantizan muchas horas de diversión.

NOTA 82

SONY | 29,95 € | CASTELLANO | 1-2 JUGADORES

Gran Turismo 4

UN SUEÑO PARA APASIONADOS DEL MOTOR

Con 700 coches reales, 50 circuitos, decenas de competiciones y nuevos modos de juego, esta mítica saga se acercó a la perfección.



En realismo gráfico y posibilidades de juego, *GT4* sigue sin tener rival.





TIPOS DE CARRERAS. Carreras entre más de 700 turismo reales que disfrutamos en el apasionante modo Gran Turismo: vamos comprando vehículos, sacándonos licencias de conducción y participando en el abanico de pruebas más variado y extenso que jamás ha ofrecido en un juego: las hay por tipos de motor, fabricantes, caballos, fecha de fabricación... Y por si la diversión no fuera ya casi infinita es este modo, además se han incluido un modo B-Spec en el que no pilotamos, sino que damos órdenes al piloto. Lo único que le falta son partidas Online.

REALISMO Y CONTROL. En esta cuarta entrega la conducción es más realista que nunca, pero también accesible gracias a un magnífico control y a una medida curva de dificultad. Cada uno de los 700 coches tiene su propio comportamiento y es posible modificar infinidad de opciones mecánicas que varían radicalmente su rendimiento... Una delicia para los apasionados del motor.

APARTADO TÉCNICO Los escenarios son ultrarrealistas y prácticamente sin rastro de "popping", pero lo que deja con la boca abierta son los modelos de los coches, los más perfectos hasta la fecha y que además lucen reflejos asombrosos en sus carrocerías. La única pega es que no se deforman con las colisiones.

» *GT4* FRENTE A *TOCA RACE DRIVER 3*

- **El rey ha sido destronado.** *TOCA Race Driver 3* tiene una conducción aún más realista.
- ***GT4* es infinito.** No tiene igual en número de coches y competiciones.

» **CONCLUSIÓN** Son dos juegazos... **pero *GT4* vale la mitad y es más largo, así que gana en la recta de meta.**



SONY | 29,95 € | CASTELLANO | 1-2 JUG. | 2 JUG. ONLINE

Formula One 05

EMULANDO AL CAMPEÓN

El Mundial de F1 del año 2005 pasará a la historia por el triunfo de Alonso. Y éste juego recrea ese campeonato.


Todos los grandes premios, escuderías y pilotos de 2005 están en este título.





TIPOS DE CARRERAS. Con la licencia oficial, el juego incluye los 17 grandes premios y todos los pilotos del Mundial de Fórmula 1 2005. Y en nuestra mano está configurar cada aspecto de las carreras: si queremos que haya consumo de combustible, desgaste de los neumáticos, ayudas para tomar curvas... Como novedad hay carreras Online para 2 jugadores, además de partidas a pantalla partida.

REALISMO Y CONTROL. La conducción es más realista y técnica que nunca, lo que se nota sobre todo en la dificultad de girar los coches en las frenadas. Pero al mismo tiempo continúa con su vocación de simulación accesible y permite activar ayudas en la conducción que hacen que hasta el jugador menos experto pueda disfrutar con él.

APARTADO TÉCNICO. Los coches y circuitos son clavados a los reales, la sensación de velocidad es muy buena, hay efectos como los reflejos sobre las carrocerías y detalles como la presencia de mecánicos y azafatas en salida... El aspecto del juego es muy realista.



FORMULA ONE 05 FRENTE A FORMULA ONE 06

• **Hay que esperar a *Formula One 06*...** *Formula One 05* no tiene rival, ya que es el mejor de la saga en todos los aspectos y cuesta sólo 10 euros más que *Formula One 04*. Habrá que esperar a la edición de este año, que reproducirá al detalle el Mundial que empieza en marzo.

CONCLUSIÓN Una gran recreación del Mundial de F1, que destaca en todos los aspectos: realismo gráfico, conducción realista pero adaptable a todo tipo de jugadores, modos de juego...

NAMCO | 29,99 € | CASTELLANO | 1-4 JUG. | 8 JUG. ONLINE

Moto GP 4

LAS MOTOS TAMBIÉN MOLAN

PS2 no tenía un juego que simulara el Mundial de motociclismo en sus tres categorías... hasta que llegó *Moto GP 4*.


Disputamos el Mundial 2004 con una conducción más realista que nunca.





TIPOS DE CARRERAS. Por primera vez un juego simuló a la perfección el Mundial de motociclismo: todos los grandes premios, las cilindradas de 125 cc, 250 cc y Moto GP y todos los pilotos... del 2004, eso sí. Y podemos competir en un Mundial con cualquier piloto o participar en un modo Carrera en el que empezamos en 125 cc con el objetivo final de competir y ganar en Moto GP. 80 retos de habilidad y carreras multijugador a pantalla partida y Online redondean un juego completísimo.

REALISMO Y CONTROL. Permite elegir entre dos modos de conducción: normal, en el que sólo caemos de la moto en las colisiones y salidas más aparatosas, o simulación, que ofrece la conducción más realista y técnica de la saga: una salida de pista o un giro brusco significa una caída. Además, las diferencias de conducción entre cilindradas son notables, lo que hace aún más profundido un juego que resulta muy satisfactorio dominar.

APARTADO TÉCNICO. Sin llegar a ser técnicamente impresionante, *Moto GP 4* presume de unos modelos de motos y pilotos muy reales, buenos efectos como la lluvia y una repeticiones espectaculares. Eso sí, los circuitos podrían ser más detallados, pero aún así el apartado visual está a la altura del apasionante estilo de conducción.



MOTO GP 4 FRENTE A TOURIST TROPHY

• ***Moto GP 4* es el rey de las dos ruedas.** No hay otro juego de motos con tantas posibilidades y calidad. Pero en junio llega la obra de los creadores de *Gran Turismo*, *Tourist Trophy*, con carreras de Superbikes que quieren superar en realismo gráfico y jugable todo lo visto.

CONCLUSIÓN Permitiendo elegir entre un control arcade o simulación, y con las tres cilindradas del Mundial, *Moto GP 4* es un gran juego a la altura de los simuladores de otras competiciones.

LA VELOCIDAD ARCADE, UNIDA A MENUDO AL TUNING, ES UN GÉNERO DE MODA. Y ALGUNOS DE SUS MEJORES REPRESENTANTES SON PLATINUM.



1 BURNOUT REVENGE



» EA GAMES » 59,95 € » 1-6 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

El juego de velocidad por excelencia. No hay ningún arcade más rápido, con un mejor control ni más emocionante. Su único defecto es que sólo es ligeramente más completo que *Burnout 3*.



2 NFS UNDERGROUND 2



» EA GAMES » 22,95 € » 1-6 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

El arcade de velocidad más completo: coches reales, una gran variedad de pruebas, carreras muy divertidas y más opciones de "tuning" que en cualquier otro juego. Y es Platinum...

NOTA 91

3 BURNOUT 3: TAKEDOWN



» EA GAMES » 24,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Velocidad pura en un juego de impresionante apartado técnico y jugabilidad explosiva. En emoción sólo le iguala *Burnout: Revenge*, que además es ligeramente más completo.

NOTA 90

4 MIDNIGHT CLUB 3



» ROCKSTAR » 29,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Con tres ciudades por las que nos movemos con total libertad, coches reales, un explosivo control arcade y muchas opciones de "tuning", estamos ante el mejor competidor de los *NFS*.



5 NFS MOST WANTED



» EA GAMES » 63,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

La nueva entrega de la saga recupera las persecuciones policiales y las une al "tuning". Un título muy entretenido, aunque menos "resultón" gráficamente que *NFS Underground 2*.

NOTA 90

6 MASHED XXL



» EMPIRE » 29,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un arcade técnicamente sencillísimo, pero que gracias a un control tan simple como efectivo divierte como pocos en sus frenéticas partidas para cuatro jugadores con Multitap.

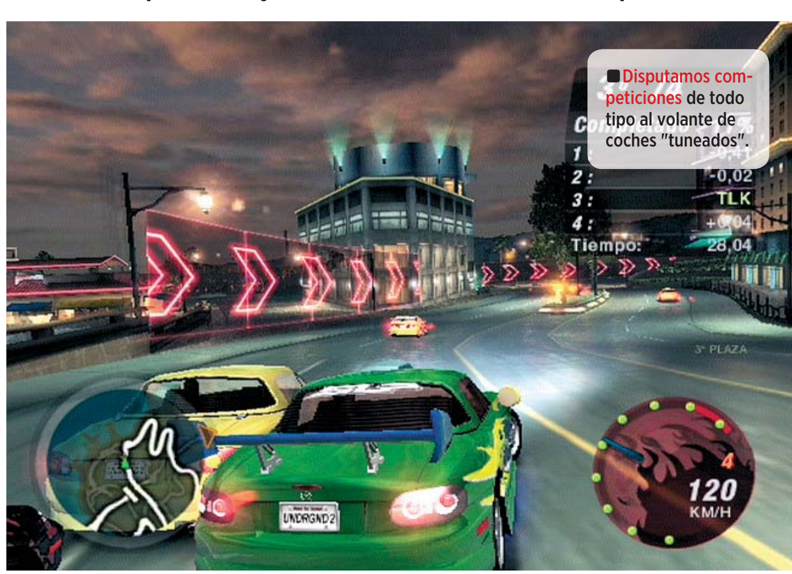
NOTA 82

EA GAMES | 22,95 € | CASTELLANO | 1-2 JUGADORES | 6 JUG. ONLINE

NFS Underground 2

CUANDO LA VELOCIDAD ES BELLA

Para ser el rey de la velocidad tienes que hacer dos cosas: ganar las más variadas competiciones y tener el coche "tuneado" más espectacular.



Disputamos competiciones de todo tipo al volante de coches "tuneados".





VEHÍCULOS Y TIPOS DE COMPETICIONES. Pilotando 30 deportivos reales, conducimos libremente por una ciudad ficticia para llegar a los lugares donde se desarrollan las más variadas pruebas: carreras en circuitos cerrados, otras moviéndonos con libertad por la ciudad, "piques" uno contra uno, circuitos de derrapes... En estas pruebas ganamos coches y "pasta" para "tunearlos" hasta el infinito: cambiamos desde el mínimo detalle de la carrocería hasta el salpicadero, pasando por posibilidades como añadir "nitro" al motor.

CONTROL Y DESARROLLO DE LAS CARRERAS. Gozamos de un sencillo y preciso control arcade, aunque los coches se comportan de una forma ligeramente más realista que en juegos como *Burnout*. Las carreras son muy emocionantes y nuestros reflejos son fundamentales para esquivar el tráfico. Además, se premia la conducción arriesgada, porque recibimos bonificaciones por acciones como derrapar o pasar rozando el tráfico.

APARTADO TÉCNICO. Los circuitos son muy detallados y los logrados efectos de luz añaden vistosidad y realismo a las carreras. Los modelos de los coches son muy buenos, aunque las carrocerías no se deforman con los impactos. Una gran sensación de velocidad redondea un título realmente vistoso.



» NFS 2 FRENTE A NFS MOST WANTED

- ***NFS Underground 2* es mejor técnicamente.** *NFS Most Wanted* es espectacular, pero sufre ralentizaciones.
- ***NFS Most Wanted* añade persecuciones.**

» CONCLUSIÓN *NFS Underground 2* **está algo más pulido técnicamente, y además es más barato...**

EA GAMES | 24,95 € | CASTELLANO | 1-2 JUG. | 8 ONLINE

Burnout 3 Takedown

ROMPIENDO EL VELOCÍMETRO

El más veloz. El más arcade. El que tiene las colisiones más impresionantes. *Burnout* es la esencia del género.



■ *Burnout 3* derrocha velocidad y colisiones realmente espectaculares.

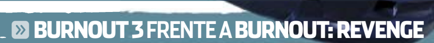




■ VEHÍCULOS Y TIPOS DE COMPETICIONES. Pilotando deportivos ficticios, *Burnout 3* reta nuestra habilidad en el completo modo "Tour Mundial": 173 pruebas que incluyen carreras en circuitos urbanos cerrados y variadísimos retos. Y además, cuenta con el espectacular modo Choque, en el que nuestro objetivo es provocar colisiones masivas en carreteras llenas de tráfico, con carreras Online...

■ CONTROL Y DESARROLLO DE LAS CARRERAS. El control es perfecto, con coches que responden con enorme precisión y rapidez a nuestra órdenes. Y falta que nos hace, porque nos enfrentamos a carreras ultraveloces en las que nuestros reflejos son clave y que nos obligan a echar de la pista a nuestros rivales (los llamados "Takedowns"), y a realizar acciones temerarias para rellenar la barra de turbo. Todo en las carreras más intensas que puedas imaginar.

■ APARTADO TÉCNICO. Los coches y los escenarios son geniales, las carrocerías se destrozan de forma espectacular y realista y la sensación de velocidad es vertiginosa. Un juego técnicamente prodigioso.



» BURNOUT 3 FRENTE A BURNOUT: REVENGE

- ***Burnout Revenge* gana a los puntos en gráficos.** Los escenarios son más detallados y se han mejorado los efectos de luz.
- **Y también en modos.** Incluye uno nuevo en el que hay que golpear al tráfico, y podemos "vengarnos" si nos hacen un "takedown".

» CONCLUSIÓN *Burnout 3* lo tiene todo: es espectacular, emocionante, variado... *Burnout: Revenge* es ligeramente superior, pero por la diferencia de precio *Burnout 3* le saca ventaja.

ROCKSTAR | 29,99 € | CASTELLANO | 1-2 JUG. | 8 ONLINE

Midnight Club 3 DUB Edition

TU CIRCUITO SON LAS CALLES

Correr en dirección contraria, buscar atajos, llevarse semáforos por delante... Todo vale en una carrera clandestina.



■ San Diego, Detroit y Atlanta son las tres ciudades en las que competimos.





■ VEHÍCULOS Y TIPOS DE COMPETICIONES. Al volante de 70 vehículos reales, que incluyen turismos, motos y 4x4 como los "Hummer", recorremos libremente las calles de San Diego, Detroit y Atlanta para participar en carreras, piques uno contra uno, pruebas contrarreloj, torneos de "clubes" de pilotos... Con el dinero que ganamos, "tuneamos" en profundidad cada vehículo. Además, también podemos disputar las pruebas individualmente en un modo Arcade.

■ CONTROL Y DESARROLLO DE LAS CARRERAS. En la mayoría de las carreras de *Midnight Club 3* la única condición para llegar a la meta es pasar por los "checkpoints". Y para ello nos movemos libremente por la ciudad, buscando atajos que muchas veces implican atravesar edificios y dar increíbles saltos, esquivar tráfico, peatones, llevarnos por delante mobiliario urbano... Todo ello con una física exagerada en su justo punto y un control arcade ultrapreciso que nos garantiza un dominio total sobre los vehículos en carreras emocionantes y divertidas.

■ APARTADO TÉCNICO. La sensación de velocidad es simplemente alucinante, pero es que además se une a una recreación detallada y realista de las ciudades, unos buenos modelos de los coches que se deforman con las colisiones y unos fabulosos efectos de luz para redondear un juego muy espectacular. Una banda sonora de lujo, de artistas como Marilyn Manson o Nine Inch Nails, pone el punto final de emoción a las carreras.

» MIDNIGHT CLUB 3 FRENTE A NFS 2

- ***NFS Underground 2* gana en variedad y acabado.** Tiene más competiciones, más "tuning", es ligeramente mejor en gráficos...
- **Los dos son muy divertidos.** Pero nos quedamos con la conducción de *Midnight Club 3*.

» CONCLUSIÓN Está muy igualado con *NFS Underground 2*, pero el juego de EA es más completo. Cuestión de gustos.





PS2 NOS ESTÁ DEJANDO FENOMENALES JUEGOS DE LUCHA... Y POR SUERTE, ALGUNOS DE LOS MEJORES YA HAN ENTRADO EN LA LÍNEA ECONÓMICA.

LOS MEJORES DEL GÉNERO

1 SOUL CALIBUR III



» SONY » 29,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Sus vibrantes combates con armas blancas y sus amplios modos de juego le han convertido en el juego de lucha más equilibrado y duradero de PS2. Si te gusta la lucha, hazte con él.

NOTA 95

2 TEKKEN 5





» SONY » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Si buscas el mejor juego de lucha pura y dura, con cientos de ataques, multitud de personajes y estilos de combate... no sigas buscando. *Tekken 5* es lo más completo en este sentido.

NOTA 95

3 DRAGON BALL Z BUDOKAI TENKAICHI



» ATARI » 63,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Es el juego que mejor recrea los combates de la famosa serie de animación. Fusiones, ataques espectaculares, escenarios que podemos destruir... Es como la serie, pero jugable.

NOTA 89

4 SOUL CALIBUR II



» EA » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un gran juego de lucha con armas blancas, aunque ha sido superado ampliamente en cuanto a modos y opciones de juego. Eso sí, técnicamente es bastante similar a su secuela.

NOTA 92

5 TEKKEN 4



» SONY » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Como *Tekken 5*, es un completo y realista juego de lucha, aunque en este caso falla el elenco de luchadores, que no llega a superar la veintena y los modos de juego, que no son tan variados.

NOTA 93

6 DRAGON BALL Z BUDOKAI 3



» ATARI » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Revive los mejores combates de la serie con 35 de sus luchadores más conocidos, y sumérgete en la búsqueda de las bolas de dragón en el divertido modo de juego "Universo Dragón".

NOTA 86

NAMCO | 29,95 € | CASTELLANO | 1-2 JUGADORES

Tekken 5

EL VERDADERO REY DEL GÉNERO

Por complejidad, cantidad de golpes y personajes y su estilo de lucha técnico, *Tekken* 5 es el mejor exponente del género. Así de simple.



■ *Tekken 5* ofrece los combates más realistas y en ellos podrás enfrentar multitud de disciplinas de combate.

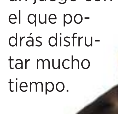




■ **VARIEDAD DE ESTILOS Y GOLPES.** Es el punto fuerte de la saga. Más de 30 luchadores, y cada uno con estilos que apenas se repiten. Y lo mejor es que hay de todo: boxeo, capoeira, lucha callejera, wrestling, artes chinas, taekwondo... Además, casi todos los golpes son realistas, huyen de artificios "mágicos" y ofrece gran variedad de llaves, combos, esquives, contraataques... que se realizan con 4 botones de ataque, uno por extremidad.

■ **MODOS DE JUEGO EXTRA.** Aparte de combates sueltos, por equipos y el modo Historia, cuenta también con el divertido Devil Within (una aventura en tercera persona en la que hay saltos y combates contra varios enemigos a la vez). También podemos personalizar a los luchadores y disfrutar de los tres primeros *Tekken* en su versión máquina recreativa.

■ **ASEQUIBLE O COMPLICADO.** Cualquiera puede jugar y ganar combates aporreando los botones... pero memorizar todos los golpes de un personaje y controlarlo a la perfección es algo que lleva mucho tiempo. Multiplica esto por los más de 30 luchadores que ofrece y tienes un juego con el que podrás disfrutar mucho tiempo.





» TEKKEN 5 FRENTE A SOUL CALIBUR III

- ***Soul Calibur III*** ofrece unos combates igual de intensos, pero más rápidos y con armas blancas. En cuanto a modos de juego, ofrece más variedad. Técnicamente son parecidos.
- ***Tekken 5*** ofrece un sistema de lucha mucho más profundo.

» CONCLUSIÓN Si buscas el mejor y más profundo juego de lucha, *Tekken 5* es el mejor... aunque en cuanto a modos de juego aún tiene mucho que aprender de *Soul Calibur III.*

NAMCO | 19,95 € | CASTELLANO | 1–2 JUGADORES

Soul Calibur II

EL REY DE ESPADAS

Es la referencia en la lucha con armas blancas, y esta entrega, aunque ha sido superada, sigue resultando genial.



Los combates son una sucesión de vertiginosos golpes en los que sólo hablan las espadas, las hachas y las lanzas.



VARIEDAD DE ESTILOS Y GOLPES. No alcanza ni la variedad de personajes de *Tekken*, ni la diversidad de estilos de lucha. Aparte de espadas de todos los tipos (katanas, floretes...) hay nunchacos, hachas, lanzas, bastones de madera y otras armas. Del mismo modo, tampoco ofrece tantos golpes por luchador ya que su sistema de control está más simplificado (dos botones para atacar con la espada, y uno para dar patadas).

MODOS DE JUEGO EXTRA. Junto con los típicos combates sueltos, por equipos y el modo Historia, destaca Maestro de Armas, en el que nos movemos por un mapa superando combates con todo tipo de variables: enemigos a los que sólo afecta un tipo de golpe, duelos contra tres enemigos seguidos, campeonatos... Así conseguimos dinero para comprar y desbloquear armas, ilustraciones...

ASEQUIBLE O COMPLICADO. Es más directo y asequible que *Tekken*. No es que no tenga tanta "miga", sino que en menos tiempo puedes controlar decentemente a un luchador, ya que no tiene tantas técnicas ni tan complicadas. Pero claro, manejarlos a sus más de 20 luchadores te llevará algo más de tiempo...



» SOUL CALIBUR II FRENTE A SOUL CALIBUR III

- ***Soul Calibur III*** cuenta con más luchadores que su antecesor.
- **Soul Calibur III** ofrece muchos más modos de juego, incluido un impresionante editor de luchadores o un juego de estrategia.
- **Ambos** son parecidos técnicamente, algo superior *Soul Calibur III*.

» CONCLUSIÓN Si te atraen más sus combates con armas que los de *Tekken*, es más recomendable que ahorres un poco más y te hagas con la tercera entrega, que es muchísimo más completa.

BANDAI | 29,99 € | CASTELLANO | 1–2 JUGADORES

Dragon Ball Z Budokai 3

CON TODA LA MAGIA DE LA SERIE

Contra el encanto de "Dragon Ball" poco pueden hacer el resto de juegos de lucha, y menos aún al precio Platinum.



Elige a tu héroe entre 35 distintos y participa en unos combates dignos de este famoso anime.



VARIEDAD DE ESTILOS Y GOLPES. Si conoces la serie ya sabes lo que te espera. Más de 35 luchadores, desde Goku a Célula pasando por Bú, Krilin y otros viejos conocidos, que han saltado a PS2 conservando todos sus espectaculares ataques, como la Onda Vital o Final Flash. También es posible contraatacar, volar... en fin, todo lo visto en la serie, y con un aspecto gráfico tremendamente fiel a la serie de animación.

MODOS DE JUEGO EXTRA. Además de combates sueltos, el juego ofrece un montón de alicientes para los fans de la serie. Podemos organizar nuestro propio torneo de artes marciales o adentrarnos en el "Universo Dragón", donde provistos del famoso radar de Bulma y siguiendo la trama de la serie, debemos encontrar las bolas de Dragón... y desbloqueando la gran mayoría de los secretos que encierra el juego. Además, conseguir todas las cápsulas Hoi Poi (con extras y técnicas de lucha) lleva su tiempo.

ASEQUIBLE O COMPLICADO. Es el juego más asequible de los tres Platinum que recomendamos, ya que no obliga a realizar movimientos extraños para realizar los ataques más reconocibles. El abanico de golpes es también el más reducido de todos, y comparado con *Tekken* y *Soul Calibur* es el más simple de los tres.

» DBZ BUDOKAI 3 FRENTE A DBZ BUDOKAI TENKA[...]

- ***DBZ Budokai Tenkaichi*** es el juego que mejor representa los combates de la serie.
- **DBZ Budokai 3** cuenta con algunos modos de juego muy divertidos... pero las peleas no son 3D.

» CONCLUSIÓN Si amas "Dragon Ball", este juego te encantará. Aunque *Tenkaichi* es mucho más sorprendente, *Budokai 3* no te defraudará...



TIROTEOS, ESPADAZOS, PELEAS CUERPO A CUERPO... LOS JUEGOS DE ACCIÓN ASEGURAN EMOCIONES MUY FUERTES, Y AQUÍ TE PRESENTAMOS LOS MEJORES.



1 DEVIL MAY CRY 3



» CAPCOM » 22,99 € » 1 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un auténtico derroche de acción en el que el cazademonios Dante se enfrentará al desafío más difícil de su vida: derrotar a su hermano y su ejército de monstruos. Es largo, difícil y vibrante.

NOTA **93**

2 THE WARRIORS



» ROCKSTAR » 59,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Inspirado en la película homónima, es un beat´em up muy bien ambientado que ofrece peleas callejeras entre bandas, sigilo y vibrantes persecuciones. Es muy divertido y duradero.

NOTA **90**

3 MERCENARIOS



» LUCASARTS » 29,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Elige entre tres mercenarios distintos y cumple variadas misiones para los distintos bandos de una guerra ficticia ambientada en Corea del Norte. Ofrece gran libertad de acción.

NOTA **85**

4 ESDLA EL RETORNO DEL REY



» EA GAMES » 22,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Los mejores momentos de la última película de "El Señor de los Anillos" quedaron fielmente retratados en este divertido beat´em up en el que podrás pelear junto a un amigo.

NOTA **85**

5 HULK ULTIMATE DESTRUCTION



» VIVENDI » 44,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Hulk aplasta en un sensacional juego de acción en el que podremos destruirlo casi todo. Por su duración y capacidad para divertir, es el mejor juego sobre este personaje de Marvel.

NOTA **84**

6 MATRIX PATH OF NEO



» ATARI » 59,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Acción al estilo "Matrix" y protagonizada por Neo. Es fiel a las películas en las que se inspira y bastante vistoso, pero tiene sus fallitos. Eso sí, los fans de "Matrix" se lo pasarán en grande.

NOTA **82**

CAPCOM | 22,95 € | CASTELLANO | 1 JUGADOR

Devil May Cry 3

ACCIÓN ENDIABLADAMENTE DIVERTIDA

Las aventuras del cazademonios Dante continuaron en PS2 con otro espectacular derroche de acción que superó en todo a la anterior entrega.



Dante y su hermano Vergil se enfrentan en esta aventura.





DESARROLLO. Vergil, el hermano gemelo de Dante, se alía con un personaje llamado Arkham y nuestro protagonista deberá frustrar sus siniestros planes usando sus armas y sus poderes demoníacos contra todo tipo de seres abominables. Los intensos combates protagonizan el desarrollo, aunque no faltan los saltos ni los puzzles.

AMBIENTACIÓN Y APARTADO TÉCNICO. Aunque esta entrega es una precuela de las dos anteriores, *DMC3* vuelve a lucir su típica ambientación, entre gótica y moderna, amparada en un apartado técnico de lujo. El gran diseño de escenarios personajes y enemigos y la buena gestión de la cámara logran que los combates sean espectaculares. Eso sí, la "cañera" banda sonora puede llegar a cansar...

OPCIONES Y DURACIÓN. La posibilidad de desarrollar cuatro estilos de lucha distintos para Dante le da "vidilla", ya que en función de qué tipo de estilo se use la forma de afrontar los combates puede cambiar. Dura cerca de 20 horas, pero ya os avisamos que, debido a su considerable dificultad, los jugadores menos hábiles pueden pasarlo mal.

» DMC 3 FRENTE A ONIMUSHA DAWN OF DREAMS

- ***Devil May Cry 3*** ofrece combates más intensos y espectaculares.
- ***Onimusha Dawn of Dreams*** también ofrece buenos combates, aunque con un componente "aventurero" algo más acentuado.
- ***Devil May Cry 3*** nos parece mejor juego en global, y es más barato.

» CONCLUSIÓN Por su espectacularidad, su gran precio y su capacidad para divertir, si te consideras un verdadero amante de la acción tienes que tener *Devil May Cry 3*. Es de lo mejor en su género.



LUCASARTS | 29,95 € | CASTELLANO | 1 JUGADOR

Mercenarios

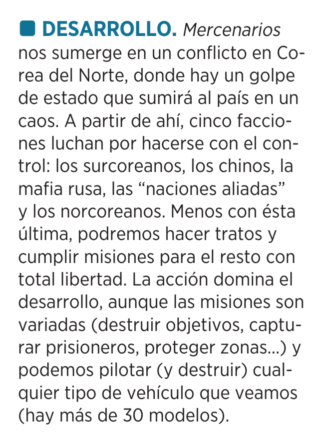
CUMPLE MISIONES EN LA GUERRA

"En el amor y en la guerra, todo vale". Demuéstralo vendiéndote al mejor postor en el fragor de la batalla.



Cumple misiones con libertad para distintos bandos en esta guerra ficticia.





DESARROLLO. *Mercenarios* nos sumerge en un conflicto en Corea del Norte, donde hay un golpe de estado que sumirá al país en un caos. A partir de ahí, cinco facciones luchan por hacerse con el control: los surcoreanos, los chinos, la mafia rusa, las "naciones aliadas" y los norcoreanos. Menos con ésta última, podremos hacer tratos y cumplir misiones para el resto con total libertad. La acción domina el desarrollo, aunque las misiones son variadas (destruir objetivos, capturar prisioneros, proteger zonas...) y podemos pilotar (y destruir) cualquier tipo de vehículo que veamos (hay más de 30 modelos).

AMBIENTACIÓN Y APARTADO TÉCNICO. La ambientación está bastante lograda y consigue que nos sintamos como verdaderos "mercenarios". A esto contribuye sin duda alguna un apartado técnico muy convincente y un contundente apartado sonoro, con buen doblaje al castellano incluído.

OPCIONES Y DURACIÓN. Gracias a su abierto desarrollo (podemos elegir el bando y la misión con gran libertad) y a la posibilidad de elegir entre tres protagonistas distintos (cada uno de ellos con sus características) le otorgan buenas posibilidades de "replay", lo que aumenta la duración de un desarrollo ya de por sí bastante largo.

» MERCENARIOS FRENTE A GUN

- ***Mercenarios.*** Ofrece más libertad de acción y tiene muchas más opciones de "rejugarlo".
- ***Gun.*** También ofrece libertad, pero es más limitado en este sentido. La historia tiene mucho más peso.

» CONCLUSIÓN

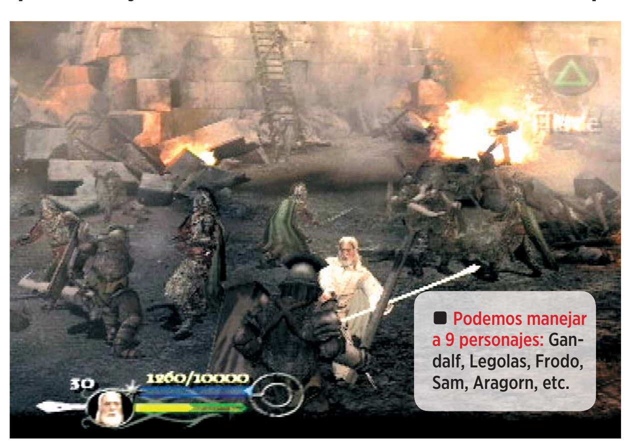
Un título muy recomendable para fans de la acción: es largo, divertido y ofrece una gran libertad. Si te atrae la temática, no lo dudes.

EA GAMES | 22,95 € | CASTELLANO | 1-2 JUGADORES

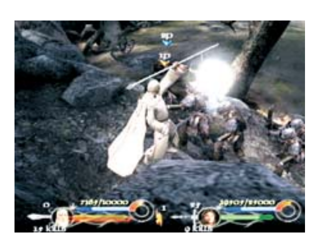
ESDLA El Retorno del Rey

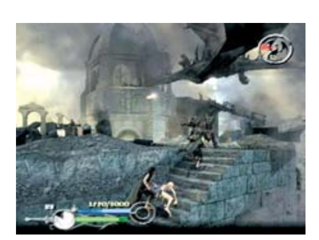
EL SEÑOR DE LOS "MAMPORROS"

Los mejores momentos de la película "El Retorno del Rey" quedan muy bien recreados en este vibrante beat´em up.



Podemos manejar a 9 personajes: Gandalf, Legolas, Frodo, Sam, Aragorn, etc.





DESARROLLO. El juego basado en la tercera película es un beat´em up clásico (reparte "palos" contra todos los enemigos que salgan), aunque tiene más gracia que *Las Dos Torres*, ya que podemos jugar a dobles, ofrece más personajes controlables (nueve en total incluyendo los tres ocultos), la posibilidad de elegir distintos caminos (alterando así el orden de las 13 fases del juego) y variadas situaciones en las batallas, aunque sin dejar de ser acción pura y dura.

AMBIENTACIÓN Y APARTADO TÉCNICO. La ambientación es sumamente fiel a la película, ya que el diseño de escenarios, personajes y monstruos es idéntico y tiene detalles como la inclusión de secuencias de la misma y las voces de los dobladores originales que aumentan su "autenticidad".

OPCIONES Y DURACIÓN. Tiene más personajes, secretos y modos de juego que el anterior, por lo que la duración también es superior. Además, hay extras que encantarán a los fans: vídeos, material gráfico, entrevistas... Eso sí, la verdadera diversión está en disfrutar de las batallas y momentos estelares de la película acompañado de un amigo, opción que hace ganar muchos enteros al juego y que, inexplicablemente, no estaba en *Las Dos Torres*.



» ESDLA EL RETORNO DEL REY FRENTE A THE WARRIORS

- ***ESDLA El Retorno del Rey*** ofrece combates para uno o dos jugadores a lo largo de 13 fases plagadas de acción de la buena.
- ***The Warriors*** también se basa en un film y ofrece acción para uno y dos jugadores, pero es más largo y variado (sigilo, persecuciones...).

» CONCLUSIÓN

The Warriors **es más completo (y caro), pero para disfrutar de un beat´em up es muy importante que te atraiga su ambientación. Si lo tuyo es "El Señor de los Anillos", ya sabes...**

¿TE GUSTA DAR ÓRDENES? ¿LUCHAR EN CAMPOS DE BATALLA VIRTUALES? PUES PS2 TE VA A TRANSPORTAR AL EPICENTRO DE LAS MEJORES "GUERRAS"...



1 SOCOM II U.S. NAVY SEALS



» SONY » 29,99 € » 1-16 JUGADORES
» CASTELLANO » +16 AÑOS

Por sus misiones realistas, cantidad de opciones tácticas, la posibilidad de dar órdenes por voz y su divertidísimo modo Online es el único e indiscutible rey del género... por ahora.

NOTA 93

2 STAR WARS BATTLEFRONT II



» ACTIVISION » 59,95 € » 1-24 JUGADORES
» CASTELLANO » +12 AÑOS

Pilota las naves más famosas de "Star Wars", pelea en los planetas más famosos de la saga con los soldados más conocidos, incluidos los Jedi, en un juego tan divertido como absorbente.

NOTA 90

3 CONFLICT GLOBAL STORM



» SCI » 59,95 € » 1-2 JUGADORES
» CASTELLANO » +16 AÑOS

Combate el terrorismo mundial acompañado por otros tres miembros de un cuerpo especial a los que podrás dar órdenes. Muy orientado a la acción, aunque con toques estratégicos.

NOTA 85

4 STAR WARS BATTLEFRONT



» ACTIVISION » 29,95 € » 1-16 JUGADORES
» CASTELLANO » +12 AÑOS

Ha sido superado por su secuela en todos los aspectos, aunque no ha dejado de ser un gran juego capaz de ofrecer intensas dosis de acción recreando ciertas batallas de las películas "Star Wars".



NOTA 84

5 CONFLICT VIETNAM



» SCI » 29,95 € » 1-2 JUGADORES
» CASTELLANO » +16 AÑOS

Viaja al horror de la guerra de Vietnam e intenta sobrevivir tras las líneas enemigas, en la jungla, en compañía de otros tres soldados a los que podrás "mandar". Entrentenido.

NOTA 82

6 RAINBOW SIX LOCKDOWN



» UBISOFT » 59,95 € » 1-4 JUGADORES
» CASTELLANO » +12 AÑOS

Conduce a tu cuerpo de operaciones especiales por un conjunto de situaciones críticas (secuestros, amenazas de bomba...) en las que tendrás que actuar de forma coordinada.

NOTA 80

SONY | 19,95 € | CASTELLANO | 1 JUGADOR | 16 JUGADORES ONLINE

SOCOM II U.S. Navy Seals

EL MEJOR EQUIPO CONTRA EL TERRORISMO

Acompaña a un cuerpo de élite del ejército americano en este mítico título que nos invita a cumplir las más complicadas operaciones militares.



■ *SOCOM II* nos pone al mando de 3 soldados, con los que debemos cumplir todo tipo de misiones.





■ AMBIENTACIÓN Y OBJETIVO DE LAS MISIONES. Sus 12 misiones se reparten entre cuatro frentes (Brasil, Albania, Algeria y Rusia), así que la variedad de entornos está asegurada. En cuanto a los objetivos, hay para todos los gustos: infiltrarse en una base enemiga sin ser vistos, destruir objetivos enemigos, asegurar zonas...

■ SISTEMA DE ÓRDENES. Tenemos tres soldados que nos acompañan, a los que podemos dar un abanico de órdenes muy real y completo, tanto por voz (por medio de un auricular con micrófono USB) o mediante un simple y efectivo interfaz. Entre sus muchas opciones podemos mover a todo el equipo, dividirlos en grupos, desplazarlos a un punto del mapa, pedir que nos cubran...

■ MODOS EXTRA. Es el título con más modos de juego adicionales. Aparte del modo Historia, ofrece un modo para jugar en red local, aunque el plato fuerte es un modo Online que hoy por hoy, sigue siendo el más jugado por los usuarios de PS2 (piques para 16 repartidos en dos bandos).

» SOCOM II U.S. NAVY SEALS FRENTE A SOCOM III

- ***SOCOM III*** se pondrá a la venta en abril, y lógicamente será mejor.
- ***SOCOM III*** permitirá conducir vehículos, mejorar las armas...
- **Ambos** ofrecen tanto modos Online como Offline.
- ***SOCOM II*** es el juego Online de PS2 más jugado.

» CONCLUSIÓN *SOCOM II* **es, hoy por hoy, único en su especie al ofrecer unas vibrantes misiones para un jugador y un inigualable modo Online... aunque en breve será superado.**

ACTIVISION | 29,95 € | CASTELLANO | 16 JUG. ONLINE

Star Wars Battlefront

ACCIÓN CON SABOR "GALÁCTICO"

Si has soñado con participar en una de las batallas de Star Wars o pilotar un X-Wing, ésta es la opción más "barata".



Puedes elegir a tu soldado entre más de 20 distintos, pertenecientes todos ellos a las dos trilogías de Star Wars.





AMBIENTACIÓN Y OBJETIVO DE LAS MISIONES. El marco de juego son las principales batalles de las primeras 5 películas, desde Hoth y Endor pasando por Geonosis o Kamino. El objetivo es siempre el mismo: acabar con todas las tropas enemigas o en su defecto dominar el mayor número de las bases que hay repartidas por el escenario (para ello basta con ponerse encima y esperar un poco...).

SISTEMA DE ÓRDENES. Pues son muy simples, y las damos por medio de la cruceta. No esperes una gran profundidad, porque apenas se limitan a cuatro órdenes (atacar, defender, seguidme y que actúen libremente). No es un gran abanico, pero suficiente para sobrevivir en ciertos momentos complicados.

MODOS EXTRA. Al igual que *SOCOM*, ofrece un fuerte componente Online, fiel reflejo del modo individual, en el que pueden participar hasta para 16 jugadores repartidos en dos bandos, en el que también es posible utilizar el headset para comunicarse con los demás jugadores del mismo equipo. Además, en las partidas Online hay "bots" o personajes manejados por la consola, lo que hace que haya muchos personajes en pantalla al mismo tiempo... y que en ocasiones la partida no vaya fluida.



SW BATTLEFRONT FRENTE A SW BATTLEFRONT II

- ***Battlefront II*** ofrece un modo Historia más trabajado, con objetivos más variados. Sus batallas espaciales son más impresionantes.
- ***Battlefront II*** nos permite manejar a los Jedis más importantes.
- **Ambos** ofrecen modos Online, aunque funcionan mejor en *SWBII*.

CONCLUSIÓN Si eres fan de "Star Wars" hasta la médula, es el juego que buscas... aunque su secuela lo supera (también cuesta el doble). Eso sí, el componente táctico es bastante "ligerito"...

SCI | 29,99 € | CASTELLANO | 1-2 JUG. ONLINE

Conflict Vietnam

SUPERVIVENCIA EN LA JUNGLA

La saga *Conflict* nos ha propuesto combatir en varios frentes, como Irak, aunque también nos ha llevado al pasado...



Podemos dar órdenes a 3 soldados, así como pilotar vehículos, utilizar torretas fijas...





AMBIENTACIÓN Y OBJETIVO DE LAS MISIONES. A lo largo de sus 14 misiones, que se desarrollan en pequeños poblados vietnamitas o en la bastante bien recreada espesa jungla, debemos cumplir todo tipo de objetivos, desde acabar con los "charlies" de una zona a desactivar trampas o escapar en vehículos robados, como tanques o lanchas motoras.

SISTEMA DE ÓRDENES. Mediante la pulsación de botones podemos dar sencillas instrucciones a nuestros tres compañeros (planta bomba, elimina al enemigo, defiende esta posición...), tanto de forma individual como colectiva. Pero en la práctica resulta más cómodo y rápido cambiar de soldado (se puede hacer en cualquier momento) y actuar con él.

MODOS EXTRA. No ofrece modos Online, aunque a diferencia de *SOCOM* y *Star Wars Battlefront*, ofrece un modo cooperativo a pantalla partida, en el que podemos jugar las 14 misiones con un amigo. Sin duda, un aliciente que agradecerán los que no estén "enganchados" al cada vez más popular juego Online consolero.

CONFLICT VIETNAM FRENTE A CONFLICT GLOBAL S.

- ***Conflict Global Storm*** cuenta con mejores gráficos, modos Online...
- **Ambos** proponen ambientaciones distintas, te atraerá más uno u otro dependiendo de tu gusto (jungla frente a entornos variados).
- **Ambos** ofrecen la posibilidad de conducir vehículos como tanques.

CONCLUSIÓN Una buena y divertida opción si ya tienes los otros títulos que destacamos, aunque el componente táctico está mejor desarrollado en *SOCOM II*.

SI HAY UN TIPO DE JUEGOS CAPAZ DE HACERTE DESCARGAR ADRENALINA, ÉSE ES EL SHOOT´EM UP. AQUÍ TIENES LAS OPCIONES MÁS "ECONÓMICAS".



1 CALL OF DUTY BIG RED ONE



» ACTIVISION » 59,99 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una sensacional recreación de la II Guerra Mundial que te hará vibrar con sus combates más emocionantes. Es el mejor shoot´em up bélico de PS2 hasta el momento. Potente modo Online.


NOTA 94



2 BLACK



» EA GAMES » 59,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Es el shoot´em up subjetivo más intenso y visualmente espectacular que vas a encontrar en PS2. Lástima que se haga algo corto y que no tenga multijugador, porque sería la bomba.

NOTA 92

3 TIMESPLITTERS FUTURO PERFECTO



» EA GAMES » 19,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Por su gran calidad y precio, nos parece un shoot´em up imprescindible para fans de la acción. Es muy variado y capaz de entretener a un jugador o a varios (tanto Offline como Online).

NOTA 91

4 KILLZONE



» SONY » 19,95 € » 1-12 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Fue presentado como un shooter "revolucionario", y aunque no fue para tanto, sí resulta muy entretenido, gracias a su variado desarrollo y a su más que notable apartado técnico.

NOTA 88

5 CALL OF DUTY FINEST HOUR





» ACTIVISION » 29,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Ofrece las mejores batallas de la II Guerra Mundial, pero desde tres puntos de vista distintos y con una ambientación a prueba de bombas. Eso sí, su secuela *Big Red One* es muchísimo mejor.

NOTA 87

6 MEDAL OF HONOR EUROPEAN ASSAULT



» EA GAMES » 63,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

El último *Medal of Honor* es el mejor de toda la saga, por su apartado técnico y sus toques estratégicos. También es una gran opción, pero ahora nos quedaríamos con los *Call of Duty*.

NOTA 88

EA | 19,95 € | CASTELLANO | 1-4 JUGADORES | 16 JUGADORES ONLINE

TimeSplitters Futuro Perfecto

UN SHOOT´EM UP IMPRESCINDIBLE

Si buscas un shooter completo, *TimeSplitters Futuro Perfecto* es tu juego. Sus variados modos de juego aseguran diversión durante semanas...



Es uno de los mejores shooters, por su variedad para uno o varios jugadores.





AMBIENTACIÓN. En el modo Historia asumiremos el papel del soldado Cortez, que debe viajar por el tiempo para evitar que los malvados TimeSplitters dominen la Tierra. Así pues, viajaremos por distintas épocas (Primera Guerra Mundial, el futuro...) y los enemigos y el armamento cambian según el nivel.

DESARROLLO. Los emocionantes tiroteos protagonizan un desarrollo muy variado, en el que también conducimos vehículos, resolvemos puzzles o protegemos aliados. Además, ofrece alocados retos fuera del modo Historia para un solo jugador. Y la variedad de retos se dispara en los modos multijugador, tanto Offline como Online (para 16 jugadores).

APARTADO TÉCNICO Y CONTROL. El apartado gráfico brilla a un nivel excelente, con escenarios muy trabajados, extraordinarios efectos de luz y personajes con una apariencia cercana al cómic. Eso sí, a veces ralentiza, pero eso no empaña su sólido apartado técnico y su gran doblaje El control es sencillamente fabuloso.



» TIMESPLITTERS FUTURO PERFECTO FRENTE A BLACK

- ***TimeSplitters Futuro Perfecto*** posiblemente es el shoot´em up más completo y duradero de todo el catálogo de PS2.
- ***BLACK*** es el shoot´em up más reciente, y técnicamente le supera con creces. Eso sí, es más corto y le faltan opciones multijugador.

» CONCLUSIÓN Por sus variados modos de juego, su sólido apartado técnico y la diversión que asegura para uno o varios jugadores, pensamos que por este precio deberías tenerlo sin falta.

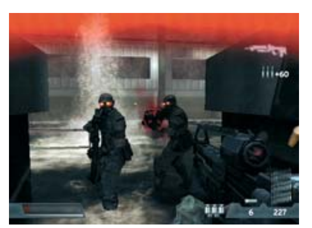
SONY | 19,95 € | CASTELLANO | 1-2 JUG. | 12 JUG. ONLINE

Killzone

ASÍ ES LA GUERRA DEL FUTURO

No fue la "revolución", pero *Killzone* es un shooter muy "disfrutable" incluso hoy en día. Y más por este precio...

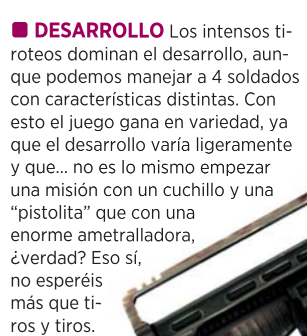

La ambientación futurista es una de las claves de este atractivo shooter.



AMBIENTACIÓN Se desarrolla en un futuro cercano, en el que la humanidad ha colonizado otros planetas y, en uno de ellos, se levanta en armas un grupo separatista con ansias de dominio llamado Helghast. ¿Adivináis a quién le tocará detenerlos?

DESARROLLO Los intensos tiroteos dominan el desarrollo, aunque podemos manejar a 4 soldados con características distintas. Con esto el juego gana en variedad, ya que el desarrollo varía ligeramente y que... no es lo mismo empezar una misión con un cuchillo y una "pistolita" que con una enorme ametralladora, ¿verdad? Eso sí, no esperéis más que tiros y tiros.

APARTADO TÉCNICO Y CONTROL El apartado gráfico de *Killzone* convence, aunque con reservas. Los enemigos son muy poco variados, aunque su IA funciona bien. Donde *Killzone* no falla es en su gran sistema de control.





» KILLZONE FRENTE A BLACK

- ***Killzone*** es un juego más variado. Es acción todo el rato, pero la posibilidad de cambiar de personaje altera el desarrollo y las estrategias.
- ***BLACK*** puede ser menos variado y no tiene modos multijugador, pero por su impresionante apartado técnico merece la pena.

» CONCLUSIÓN ***Killzone*** **es una buena opción si buscas un shoot´em up con una buena relación calidad/precio. Pero si no te quieres perder el shooter más espectacular de PS2, hazte con *BLACK*.**

ACTIVISION | 29,95 € | CASTELLANO | 1 JUG. | 16 ONLINE

Call of Duty Finest Hour

EN EL FRAGOR DE LA BATALLA

Aunque ha sido superado por su secuela, *Finest Hour* sigue presentando una gran recreación de la II Guerra Mundial.


Viviremos las batallas más emocionantes desde 3 ejércitos diferentes.





AMBIENTACIÓN Este impactante shoot´em up incluye las escaramuzas reales de la Segunda Guerra Mundial más importantes (como la batalla de Stalingrado), y lo mejor de todo es que vivirás el conflicto desde tres ejércitos distintos: inglés, norteamericano y soviético. Su ambientación es una de las mejores del género.

DESARROLLO Las batallas ofrecen retos muy variados (escapar de las líneas enemigas, eliminar objetivos estratégicos, combates entre tanques...) y todo ello mientras disfrutamos de unos tiroteos trepidantes, que nos harán sentir como si estuviéramos en una batalla. Y por si os parece poco, también tiene 4 modos Online para hasta 16 jugadores. Un aliciente extra si buscáis jugar en compañía.

APARTADO TÉCNICO Y CONTROL Cuando salió hace año y medio era de lo mejorcito gráficamente, aunque después hemos visto títulos mejores, empezando por su secuela *Big Red One* y terminando por *BLACK*, el reciente shoot´em up de Criterion. Aún así, se deja jugar perfectamente. Y el control está a la altura de lo esperado.



» COD FINEST HOUR FRENTE A COD BIG RED ONE

- ***Call of Duty Finest Hour*** ofrece las mejores batallas de la II Guerra Mundial. Es variado porque ofrece 3 ejércitos y tiene modos Online.
- ***Call of Duty Big Red One*** nos pone en la piel de esta gloriosa división. Es mejor técnicamente, mejora el multijugador y es más largo.

» CONCLUSIÓN ***Call of Duty Finest Hour*** **sigue siendo un buen shoot´em up bélico, pero ha sido superado en todo por su secuela. Desde luego, nosotros nos quedaríamos con *Call of Duty Big Red One*.**



EL KARAOKE MÁS CONSOLERO ES EL REY DE NUESTRA LISTA, AUNQUE PROPUESTAS COMO *EYETOY PLAY 3* O *BUZZ* TAMPOCO SE QUEDAN ATRÁS.



1 SINGSTAR POPWORLD



» SONY » 29,99 € » 1-8 JUGADORES
» CASTELLANO » +3 AÑOS

Conviértete en la nueva estrella de la canción interpretando los 30 temas que incluye el juego, 28 de ellos en español, y desafía a tus amigos a vencerte micrófono en mano... si pueden.


NOTA 88

2 EYE TOY PLAY 3



» SONY » 39,95 € » 1-4 JUGADORES
» CASTELLANO » +3 AÑOS

50 minijuegos y piques para hasta cuatro jugadores en partidas tan rápidas como divertidas es lo que nos espera en *EyeToy Play 3*, así que si estás pensando montar una fiesta...

NOTA 88



3 BUZZ

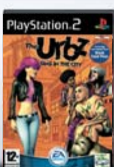


» SONY » 59,95 € » 1-4 JUGADORES
» CASTELLANO » +3 AÑOS

Su divertida propuesta de participar en un concurso musical como los de la tele usando un pulsador le hacen ideal para poner a prueba nuestra cultura musical frente a otros competidores.

NOTA 80

4 LOS URBZ: SIMS EN LA CIUDAD



» EA » 29,95 € » 1-2 JUGADORES
» CASTELLANO » +12 AÑOS

Tienes que convertir a tu Sim en el personaje más famoso del momento visitando distintos barrios, marcando tendencia y haciéndote popular mientras cumples objetivos por toda la ciudad.


NOTA 83

5 LOS SIMS 2



» EA » 63,95 € » 1-2 JUGADORES
» CASTELLANO » +12 AÑOS

Una vuelta a las raíces de la serie, con menos objetivos y más simulación social que en *Los Urbz* o *Los Sims Toman la calle*, pero que atrae por igual a todos los que les guste el género.

NOTA 80

6 EYETOY KINETIC



» SONY » 36,95 € » 1-2 JUGADORES
» CASTELLANO » +3 AÑOS

Un gimnasio virtual con multitud de ejercicios y disciplinas para que nos pongamos en forma en el salón de casa. No es un juego como tal, pero si nunca te animas a ir al gimnasio....

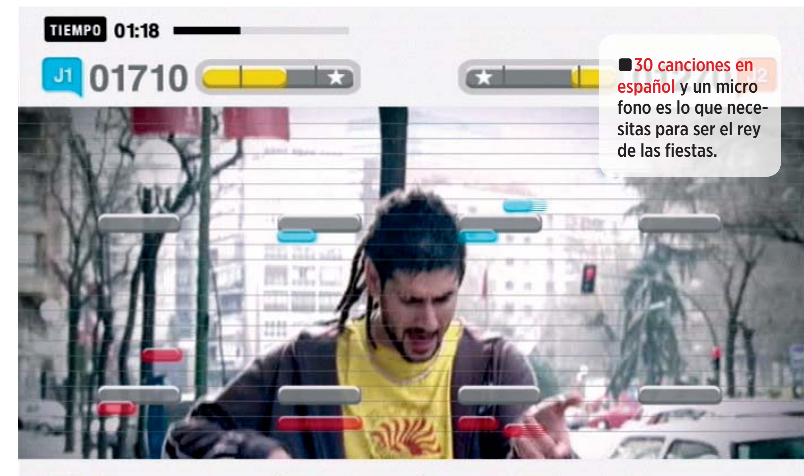
NOTA 89

SONY | 29,95 € | CASTELLANO | 1-8 JUGADORES

Singstar Popworld

CANCIONES CON SABOR ESPAÑOL

Tras revolucionar el mundo del karaoke con el primer *Singstar*, Sony ha continuado desafiando nuestro talento musical con nuevas entregas.



■ 30 canciones en español y un micrófono es lo que necesitas para ser el rey de las fiestas.







■ SISTEMA DE JUEGO. Conectando a la consola los micrófonos (si nos los tienes también se pueden comprar por separado), tenemos que interpretar (solos, contra otro participante, pasando el micrófono, haciendo duetos...) los distintos temas musicales que incluye el CD y obtener los máximos puntos posibles. El juego mide nuestra interpretación y nos puntúa en función de ella. Pasar de simple promesa a estrella de la canción depende de nosotros.

■ TIPO DE MINIJUEGOS. Modo Dueto, Batalla, Pasar el Micro... Los distintos modos de juego que nos ofrece *Popworld* lo hacen ideal tanto si queremos "cantar" en solitario como si queremos competir por grupos en una fiesta casera, aunque eso sí, no tiene el modo Historia que incluía el primer *Singstar*.

■ DURACIÓN Y EXTRAS. 28 canciones en español y 2 en inglés dan para mucho, y se pueden "cargar" discos de otros *Singstar* para disfrutar también de sus canciones, lo cual alarga bastante la vida del juego. Además, el poder guardar las interpretaciones, modificarlas con ayuda de divertidos efectos visuales y sonoros y poder vernos mientras cantamos si conectamos una cámara EyeToy son alicientes que hacen que *Popworld* tenga cuerda para rato.

» POPWORLD FRENTE A SINGSTAR PARTY

- **Los temas de *Popworld* son más actuales.** Y además tiene 2 modos de juego nuevos y 28 temas en español,.
- **Los temas de *Party* son más variados.** En *Popworld* hay grupos con hasta 3 temas, así que como no te gusten...

» CONCLUSIÓN Todos los *Singstar* cuestan más o menos lo mismo, así que la elección debería depender de qué disco tiene los temas que más te gustan.

EA GAMES | 22,95 € | CASTELLANO | 1-2 JUGADORES

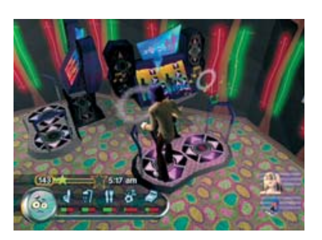
Los Urbz Sims en la Ciudad

PORQUE TÚ LO VALES...

Ser una víctima de la moda es algo común en nuestros días, pero ahora con tu Sim puedes ser el modelo a imitar.

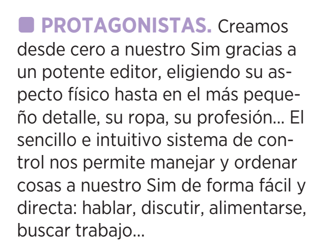


Convertir a tu Sim en una estrella a la que los demás copien es tu objetivo.





PROTAGONISTAS. Creamos desde cero a nuestro Sim gracias a un potente editor, eligiendo su aspecto físico hasta en el más pequeño detalle, su ropa, su profesión... El sencillo e intuitivo sistema de control nos permite manejar y ordenar cosas a nuestro Sim de forma fácil y directa: hablar, discutir, alimentarse, buscar trabajo...



DESARROLLO DE JUEGO. El juego se divide en barrios o zonas en los que hay que cumplir unos objetivos concretos, tales como buscar trabajo, hacer amigos, cumplir encargos... Eso sí, para ello hay que "adaptarse" a la zona vistiendo a la moda de ese lugar, desarrollando habilidades o consiguiendo trabajos tan distintos como cocinero, creador de fuegos artificiales, modelo, mecánico de motos... Según cumplamos los objetivos que nos van asignando desbloquearemos nuevos y mejores objetos, dinero, habilidades curiosas, amistades, lugares nuevos para visitar...

DURACIÓN Y MODOS DE JUEGO. El modo principal de juego dura cerca de 20 horas, aunque también podemos echarnos unas partidas a dobles con otro amigo. Eso sí, en esta ocasión no contamos con modo Online.

LOS URBZ FRENTE A LOS SIMS 2

- ***Los Urbz* es más sencillo y entretenido.** Hay menos simulación social "pura y dura" en favor de un sistema más fácil y divertido de juego.
- ***Los Sims 2* presenta novedades en la saga.** Como su sistema de control o de aspiraciones y miedos, aunque eso sí, es algo más "pesado".

CONCLUSIÓN Si te gusta la simulación social pero con algo de emoción extra, *Los Urbz* es el juego que buscas por precio y opciones. Aunque si quieres un reto más interesante...

SONY | 29,95 € | CASTELLANO | 1-2 JUGADORES

EyeToy Play 2

DIVERSIÓN ANTE LA CÁMARA

Si quieres "sumergirte" de verdad en un juego, nada mejor que conectar tu cámara EyeToy a la consola.

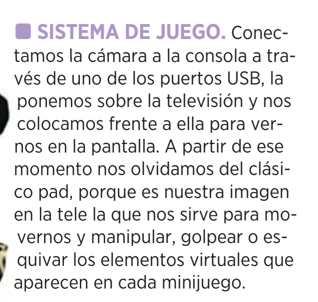


EyeToy Play 2 propone diversión directa con sus variados y curiosos minijuegos.





SISTEMA DE JUEGO. Conectamos la cámara a la consola a través de uno de los puertos USB, la ponemos sobre la televisión y nos colocamos frente a ella para vernos en la pantalla. A partir de ese momento nos olvidamos del clásico pad, porque es nuestra imagen en la tele la que nos sirve para movernos y manipular, golpear o esquivar los elementos virtuales que aparecen en cada minijuego.



TIPO DE MINIJUEGOS. Son doce en total y nos invitan a hacer de todo: jugar partidos de béisbol o ping-pong contra rivales virtuales, parar penaltis, tocar la guitarra o la batería, movernos con sigilo para no ser detectados por focos mientras robamos objetos... La mecánica de cada juego varía mucho, pero lo que prima en todos ellos es la sencillez y la diversión. Eso sí, jugando acompañados la cosa mejora, y mucho.

DURACIÓN Y EXTRAS. Además de los minijuegos principales, *EyeToy Play 2* cuenta con un extraño laboratorio en el que experimentar con funciones tan curiosas como una cámara espía, grabar mensajes con audio y vídeo, jugar al billar usando nuestro dedo como taco o detectar sonidos y colores provocando divertidos efectos en nuestra imagen. No obstante, aunque son curiosos, no son minijuegos como tal, y los doce principales que se incluyen nos dejan con ganas de más.

EYETOY PLAY 2 FRENTE A EYETOY PLAY 3

- ***EyeToy Play 2* tiene minijuegos más variados.** Aunque son sólo 12, sus divertidas y distintas propuestas le hacen subir muchos enteros en diversión.
- ***EyeToy Play 3* cuenta con más minijuegos.** 50 en total, y además, jugando con un amigo es cuando verdaderamente explota todo su potencial.

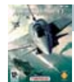
CONCLUSIÓN *EyeToy Play3* cuenta con más minijuegos, aunque es más caro y jugando solo es demasiado "soso", por lo que quizá *EyeToy Play 2*, por precio y juego, sea el más recomendable.





Mejores Juegos Platinum

Grandes juegos por menos de 30 euros, ordenados alfabéticamente



01. ACE COMBAT: JEFE DE ESCUADRÓN

» NAMCO » 29,90 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un simulador de vuelo espectacular, con aviones reales enfrentados a trepidantes combates y variadas misiones. La mejor opción del género.


NOTA 82



02. ALIAS

» ACCLAIM » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un perfecta mezcla de acción y sigilo para una aventura variada, equilibrada y divertida, que además tiene el aliciente de su atractiva protagonista.


NOTA 79



03. BATMAN BEGINS

¡Nuevo!

» EA GAMES » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

En la mejor aventura de Batman, el sigilo y saber usar el miedo es fundamental para avanzar. Un fiel adaptación de la peli... y con batmóvil.


NOTA 80



04. BURNOUT 3: TAKEDOWN

Pág. 20

» EA GAMES » 24,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Arcade de carreras velocísimo, trepidante y espectacular. Aunque *Burnout Revenge* es un poco más completo, la diferencia de precio no compensa.


NOTA 90



05. CALL OF DUTY: FINEST HOUR

Pág. 29

» ACTIVISION » 29,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un shooter que nos traslada a las mejores batallas de la II Guerra Mundial. La segunda parte es mejor, pero si te gusta la temática bélica merece la pena.


NOTA 87



06. CAPCOM VS SNK: SVC CHAOS

» CAPCOM » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Los personajes más emblemáticos de Capcom se enfrentan a los de SNK en un arcade de lucha 2D. Nos gusta más la saga *King of Fighters*.


NOTA 70



07. COLD FEAR

» UBI SOFT » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Terror en medio del océano. Una aventura bien ambientada y con un desarrollo que atrapa gracias a su mezcla de puzzles y acción. Si te gusta el miedo...


NOTA 81



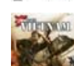
08. COLIN MCRAE RALLY 2005

¡Nuevo!

» CODEMASTERS » 29,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un realista simulador de rally de exquisito control, buenos gráficos y con coches reales. Eso sí, se basa en la temporada de rally del año pasado...


NOTA 89



09. CONFLICT: VIETNAM

Pág. 27

» SCI » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un juego de acción bélica que nos pone a los mandos de cuatro soldados encargados de cumplir variadas misiones en un Vietnam bien recreado.


NOTA 79



10. CRASH BANDICOOT: LA VENGANZA DE CORTEX

» VIVENDI » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un simpático plataformas que nos ofrece montones de sorpresas en su desarrollo. Un juego divertido, directo y con mucho humor.


NOTA 70



11. CRASH: NITRO KART

» VIVENDI » 29,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

El simpático Crash deja de lado las plataformas para protagonizar un hilarante arcade de karts. Lo mejor es jugar con tres amigos más. La secuela es mejor.


NOTA 70

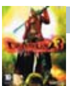


12. DEATH BY DEGREES

» NAMCO » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un juego completo en el que la acción tiene tanta importancia como los puzzles y la exploración. Lástima que se haga un pelín monótono.


NOTA 72



13. DEVIL MAY CRY 3

¡Nuevo! Pág. 24

» EA GAMES » 22,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un derroche de acción y espectacularidad que nos mete en la piel de un cazademonios con mucho carisma. De lo mejorcito de la consola.


NOTA 93



14. DJ: DECKS & FX

» SONY » 29,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Completa mesa de mezclas virtual que permite mezclar más de 50 temas. Para los que quieran hacer pinitos como DJ. Curioso y completo.


NOTA 76



15. DRAGON BALL Z: BUDOKAI III

Pág. 23

» BANDAI » 29,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una fiel recreación de la serie de la tele que nos propone espectaculares combates entre Goku y sus amigos. Sólo le supera *Tenkaichi*.


NOTA 86



16. DRAKENGARD

» SQUARE » 29,99 € » 1 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un beat'em up en el que, además de repartir espadazos a diestro y siniestro, volamos sobre un dragón en fases de disparo. Muy flojo técnicamente.

NOTA 68

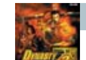


17. DRIV3R

» ATARI » 29,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un simulador de mafioso que resulta espectacular en todo lo que se refiere a la conducción, aunque pierde enteros a la hora de bajarse del coche.

NOTA 75



18. DYNASTY WARRIORS 3 EXTREME LEGENDS

» KOEI » 24,95 € » 1-2 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS

Combates multitudinarios en la China feudal. Tiene algunos defectos técnicos, pero si te gusta la acción sencilla a base de golpes y espadazos lo disfrutarás.

NOTA 75




19. EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: EL RETORNO DEL REY

Pág. 25

» EA GAMES » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Todo el encanto de la película, en un juego de acción que consiste en deshacernos de hordas de enemigos recorriendo los escenarios del film.

NOTA 85



20. EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LA TERCERA EDAD

» EA GAMES » 22,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Combates por turnos con todo el sabor de la Tierra Media. No es el mejor juego de rol, pero si eres fan de las pelis su ambientación te atrapará.

NOTA 78



21. ESPN NBA 2K5

Pág. 14

» 2K GAMES » 22,95 € » 1-4 JUGADORES » INGLÉS » +3 AÑOS

Basket fácil de jugar, espectacular y con un montón de opciones y modos de juegos. Si la actualización de las plantillas te da igual, es una opción perfecta.

NOTA 90



22. EYETOY: PLAY 2

Pág. 31

» SONY » 19,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

12 divertidos minijuegos para que los disfrutes usando tu cuerpo como si fuera el mando. Ideal para jugar en compañía. La tercera parte tiene más juegos.

NOTA 88



23. FIFA FOOTBALL 2005

Pág. 13

» EA SPORTS » 24,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un completo juego de fútbol con cientos de clubes, competiciones y jugadores reales... Eso sí, no está actualizado y *FIFA 06* es aún más completo.

NOTA 88



24. FIFA STREET

Pág. 13

» EA BIG » 22,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Fútbol callejero con un control muy asequible, espectaculares jugadas y jugadores reales. No pretende ser un simulador y resulta muy divertido.

NOTA 84

25. FINAL FANTASY X
Pág. 24

» SQUARE ENIX » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un juego de rol con combates por turnos que te atrapará sin remisión en su absorbente trama y sus bellos escenarios. Te garantiza 100 horas de diversión.

NOTA 95

26. FINAL FANTASY X-2
Pág. 25

» SQUARE ENIX » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Igual que Final Fantasy X, pero con una trama más ligera y un desarrollo y sistema de juego menos complejo. Es un juego de rol más asequible.

NOTA 91

27. FORMULA ONE 05

» SONY » 29,99 € » 1 -2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Tiene la licencia de la temporada 2005. Resulta divertido, realista y espectacular. Ideal para todos los seguidores de la F-1 que quieran emular a Alonso.

NOTA 89

28. GOD OF WAR
¡Nuevo! Pág. 4

» SONY » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura que combina magistralmente acción, plataformas y puzzles. Atrapa tanto por su apartado técnico como por su irresistible jugabilidad.

NOTA 95

29. GOLDENEYE: AGENTE CORRUPTO

» EA GAMES » 29,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un shooter en el que manejamos a un agente 00 renegado que trabaja para los malos. Manejamos un gran arsenal y tenemos un ojo con poderes.

NOTA 76

30. GRAN TURISMO 4

» SONY » 29,99 € » 1-6 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Más de 700 coches reales de todos los tipos, para que puedas competir durante meses en espectaculares carreras. De lo mejor de PS2.

NOTA 94

31. GTA: SAN ANDREAS
¡Nuevo! Pág. 6

» TAKE2 » 29,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Conviértete en un matón a sueldo y cumple todo tipo de misiones (a pie, en coche, en moto, en avión...) en la aventura más larga y completa de PS2.

NOTA 97

32. HARRY POTTER Y EL PRISIONERO DE AZKABAN

» EA GAMES » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Fiel recreación de la novela y la película, que nos permite alternar el control de Harry, Ron y Hermione. La mejor aventura de la serie, aunque algo corto.

NOTA 81

33. HITMAN: CONTRACTS
Pág. 9

» EIDOS » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una aventura que nos propone misiones de asesino a sueldo y que podemos cumplir con enorme libertad. Un gran juego de acción y sigilo.

NOTA 84

34. JAK 3
Pág. 16

» SONY » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un genial mezcla de saltos, disparos y trepidantes fases de conducción que podemos disfrutar en grandes escenarios y con libertad de movimientos.

NOTA 91

35. JAMES BOND 007: TODO O NADA

» EA GAMES » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una aventura basada en el universo Bond que propone superar variadas fases usando armas y gadgets y pilotando todo tipo de vehículos. Divertida.

NOTA 89

36. JUICED

» EA GAMES » 29,95 € » 1-12 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Tunea más de 50 coches reales con un montón de piezas y gánate el respeto de tus rivales ganando trepidantes y competidas carreras.

NOTA 82

37. KILLZONE
Pág. 29

» SONY » 19,99 € » 1-12 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Emocionante shooter de corte futurista que se puede jugar tanto solo como Online y que en ambos casos resulta divertido y espectacular.

NOTA 88

38. KING OF FIGHTERS 2002

» EA GAMES » 24,95 € » 1 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Luchas 2D, combates 3 contra 3, gran cantidad de personajes con muchos combos... Una gran conversión de la recreativa. Encantará a los fans del género.

NOTA 80

39. KINGDOM HEARTS
Pág. 11

» SQUARE » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un juego de rol de acción con un desarrollo muy dinámico y plagado de sorpresas y divertidas situaciones. Se desarrolla en películas de la Disney.

NOTA 93

40. KURI KURI MIX

» EMPIRE » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Una divertida mezcla de plataformas y puzzles donde dos jugadores deben cooperar para superar los retos de los escenarios. Ideal para compartir.

NOTA 78

41. LEGO STAR WARS

» EIDOS » 29,95 € » 1 -2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Acción y aventura basada en los mejores momentos de las películas Star Wars, eso sí, todo está construido con piezas de Lego. Muy divertido.

NOTA 83

42. LEISURE SUIT LARRY: MAGNA CUM LAUDE

» VIVENDI » 29,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura gráfica desternillante y subidita de tono en la que hay que ligarse a las chicas más despampanantes completando multitud de minijuegos.

NOTA 81

43. LOS INCREÍBLES

» EA GAMES » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Mezcla de acción y saltos en la que los protagonistas de la peli reparte cera a los malos usando sus poderes especiales. Variado y entretenido.

NOTA 81

44. LOS SIMS TOMAN LA CALLE
Pág. 31

» EA GAMES » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Tienes que vivir una vida virtual, satisfaciendo todas las necesidades de tu Sim, desde comida a amigos, trabajo, sueño... Absorbente.

NOTA 89

45. LOS URBZ: SIMS EN LA CIUDAD

» EA GAMES » 22,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Haz de tu Sim el personaje más popular la ciudad vistiéndole a la última, trabajando en sitios de moda, entrando en las mejores fiestas...

NOTA 83

46. MANAGER DE LIGA 2005

» CODEMASTERS » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Conviértete en el entrenador-presidente del club de tus amores y llévale a lo más alto. Tiene clubes y jugadores reales... de la pasada temporada.

NOTA 80

47. MASHED XXL

» EMPIRE » 29,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un trepidante arcade de carreras que divierte a lo grande cuando jugamos 4 a la vez. Ideal si lo que quieres en competir con amigos.

NOTA 82

48. MAX PAYNE 2

» TAKE2 » 29,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Argumento de película de cine negro, mucha acción, tiempo bala, dos personajes para elegir... Un vibrante juego de acción con un pobre apartado gráfico.

NOTA 84

49. MEDAL OF HONOR: FRONTLINE

» EA GAMES » 29,95 € » 1 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Ambientado en la II Guerra Mundial, es un shooter trepidante y plagado de situaciones míticas, como el Día D. Sólo le supera *MOH European Assault.*

NOTA 86

50. MERCENARIOS: EL ARTE DE LA DESTRUCCIÓN
Pág. 25

» LUCASARTS » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Elige entre tres mercenarios y cumple variadas misiones, con total libertad, para cualquiera de los bandos en guerra. Divertido y muy variado.

NOTA 85

51. METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER
Pág. 9

» KONAMI » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Infiltración, acción y supervivencia se dan la mano en una aventura que engancha por su sorprendente desarrollo y genial apartado técnico.

NOTA 95

52. METAL SLUG 4

» PLAYMORE » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS

Clásico arcade de acción en 2D en el que, además de disparar a todo lo que aparezca en pantalla, podemos pilotar variados vehículos. Genial a dobles.

NOTA 79

53. MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION
Pág. 21

» ROCKSTAR » 29,99 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Carreras nocturnas por tres ciudades, con libertad de movimientos, coches y motos reales y buenas opciones de tuning. De lo mejor del género.

NOTA 90

54. MOTO GP 4
¡Nuevo! Pág. 19

» NAMCO » 29,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Pilotos, motos, escuderías y circuitos reales de las tres cilindradas del mundial de motociclismo. El mejor juego de motos que puedes encontrar en PS2.

NOTA 88

55. NBA STREET VOL.2
Pág. 15

» EA BIG » 29,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Basket callejero de 3 contra 3 que tiene en su excelente control, vibrante ritmo de juego y gran apartado gráfico sus principales bazas.

NOTA 86

56. NEED FOR SPEED: UNDERGROUND 2
Pág. 20

» EA GAMES » 22,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Carreras de coches reales por una ciudad que podemos recorrer libremente. Tiene muchas opciones de tuning y gran variedad de pruebas.

NOTA 91

57. ONIMUSHA 3
Pág. 5

» CAPCOM » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Aventura y acción en un desarrollo frenético que nos lleva del París actual al Japón feudal acabando con monstruos y demonios. Espectacular y divertido.

NOTA 89

58. PLAYBOY THE MANSION

» UBI SOFT » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Conviértete en el creador del imperio Playboy para editar la revista, organizar las fiestas, fotografiar a las chicas... Un simulador social picante, aunque simple.

NOTA 70

59. PRINCE OF PERSIA: EL ALMA DEL GUERRERO
Pág. 5

» UBI SOFT » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una aventura de acción plagada de saltos, peleas y puzzles que sabe atrapar por su desarrollo y estética. Sólo le supera *Las Dos Coronas.*

NOTA 87

60. PRO EVOLUTION SOCCER 4
Pág. 5

» KONAMI » 29,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un simulador de fútbol que hará las delicias de todos los amantes de este deporte por su sistema de juego. Tiene la liga española, de la temporada pasada.

NOTA 92

61. PROJECT SNOWBLIND

» EIDOS » 29,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un soldado con poderes especiales y armas futuristas protagoniza un shooter que se hace corto jugando solo, pero ofrece un potente y divertido modo Online.

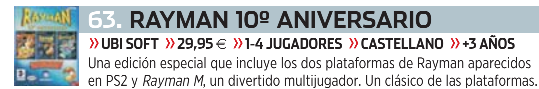
NOTA 82

62. RATCHET & CLANK 3
Pág. 17

» SONY » 19,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Una espectacular mezcla de acción y saltos que atrapará a jugadores de todas las edades gracias a su divertido desarrollo y espectacular puesta en escena.

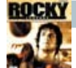
NOTA 91



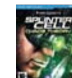

63. RAYMAN 10º ANIVERSARIO
» UBI SOFT » 29,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Una edición especial que incluye los dos plataformas de Rayman aparecidos en PS2 y *Rayman M*, un divertido multijugador. Un clásico de las plataformas.
NOTA 83



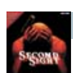
64. RESIDENT EVIL: OUTBREAK
» CAPCOM » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una aventura de terror con acción y puzzles que tiene la peculiaridad de tener que cooperar con personajes controlados por la consola. Original y fiel a la saga.
NOTA 80



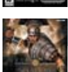

65. ROCKY LEGENDS
» UBISOFT » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
A poco que te gusten las películas del personaje vas a disfrutar de lo lindo, aunque no deja de ser un juego de boxeo con las limitaciones del género.
NOTA 71




66. SPLINTER CELL CHAOS THEORY + PANDORA TOMORROW
¡Nuevo! Pág. 9
» UBI SOFT » 29,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Las dos últimas entregas de la saga *Splinter Cell*, en un pack de precio sorprendente. Disfruta de las aventuras de infiltración más realistas.
NOTA 89



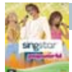
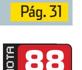

67. SECOND SIGHT
» CODEMASTERS » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Acción e infiltración manejando a un héroe capaz de usar poderes síquicos para enfrentarse a puzzles y enemigos. Una original y absorbente aventura.
NOTA 84



68. SHADOW OF ROME
» CAPCOM » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Combina la acción más salvaje con momentos de sigilo en un trama que nos traslada a la antigua Roma. Engancha por su gran ambientación y variedad.
NOTA 84




69. SHELLSHOCK: NAM 67
» GUERRILLA » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Ambientación de lujo para un juego de acción que nos mete de lleno en la guerra de Vietnam a base de trepidantes combates. Una pena sus fallos técnicos...
NOTA 68

70. SINGSTAR POPWORLD
Pág. 31
» SONY » 29,99 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
30 canciones originales (con sus correspondientes vídeos) para el divertido karaoke de PS2. Un juego ideal para amenizar cualquier fiesta.
NOTA 88



71. SLY 2: LADRONES DE GUANTE BLANCO
Pág. 17
» SONY » 29,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Sly y su banda de ladrones deben aprovechar sus habilidades para las plataformas y el sigilo para recorrer sorprendentes escenarios llenos de color.
NOTA 84




72. SMASH COURT TENNIS: ROLAND GARROS
¡Nuevo! Pág. 15
» NAMCO » 19,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
16 tenistas reales y la licencia de Roland Garros para un juego de tenis realista, vistoso y muy divertido. El mejor que vas a encontrar en PS2.
NOTA 83



73. SOCOM II
Pág. 26
» EA GAMES » 19,99 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Lleva a tu comando a la victoria, en el mejor juego de acción táctica para PS2. Tiene un modo Online alucinante. No hay nada mejor actualmente.
NOTA 93




74. SONIC HEROES
» SEGA » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un plataformas en el que podemos controlar a tres personajes y combinar sus habilidades en un desarrollo frenético. Con un control algo durillo, eso sí.
NOTA 76




75. SOUL CALIBUR II
Pág. 23
» NAMCO » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Combates tipo versus con luchadores que usan armas blancas. Un auténtico espectáculo visual. Un asequible juego de lucha sólo superado por la secuela.
NOTA 92



76. SPIDER-MAN 2
» ACTIVISION » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Fiel recreación de la película, que nos permite recorrer libremente la ciudad cumpliendo todo tipo de misiones y disfrutando de los poderes del héroe.
NOTA 86




77. SSX 3
» EA BIG » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un arcade de snowboard tan espectacular como divertido. Tiene un control muy sencillo y oferta muchos personajes y modos de juego.
NOTA 80



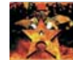

78. STAR WARS EPISODIO III: LA VENGANZA DE LOS SITH
» LUCASARTS » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Juego de acción tipo beat'em up, en el que revivimos los acontecimientos de la película jugando con Obi Wan y Anakin, con sus sables y sus poderes.
NOTA 78



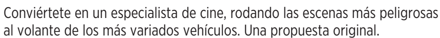
79. STAR WARS: BATTLEFRONT
Pág. 27
» LUCASARTS » 29,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Podemos elegir a cualquier unidad del universo Star Wars para lanzarnos a espectaculares combates, solos u Online. Está superado por su secuela.
NOTA 84




80. STARSKY & HUTCH
» EMPIRE » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un curioso arcade en el que debemos acabar con los malos desde el coche y disparando. Pueden jugar dos: uno conduce y otro dispara con una pistola.
NOTA 60



81. STATE OF EMERGENCY
» ROCKSTAR » 29,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Pela, dispara y sobrevive a todo tipo de multitudinarias revueltas. Además, hay que cumplir objetivos como escoltar, robar... Divertido, pero muy antiguo.
NOTA 71

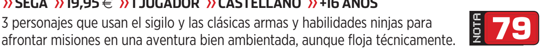

82. STUNTMAN
» ATARI » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Conviértete en un especialista de cine, rodando las escenas más peligrosas al volante de los más variados vehículos. Una propuesta original.
NOTA 79



83. SYBERIA II
» MICROIDS » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Una aventura gráfica con una original ambientación, un notable apartado técnico y un desarrollo absorbente. Eso sí, no hay acción y el ritmo es lento.
NOTA 75



84. TEKKEN 5
¡Nuevo! Pág. 22
» NAMCO » 29,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
El rey de los arcades de lucha vuelve con su entrega más completa y su alucinante y complejo sistema de combate. Un imprescindible del género.
NOTA 95

85. TENCHU: LA IRA DEL CIELO
» SEGA » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
3 personajes que usan el sigilo y las clásicas armas y habilidades ninjas para afrontar misiones en una aventura bien ambientada, aunque floja técnicamente.
NOTA 79



86. THE GETAWAY BLACK MONDAY
Pág. 7
» SONY » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una trama de cine negro con gráficos realistas y misiones de polis y ladrones. Manejamos a 3 personajes en variadas misiones: conducción, infiltración, acción...
NOTA 80




87. THE SIMPSONS: HIT AND RUN
» VIVENDI » 29,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Una especie de *GTA*, pero al estilo Simpson, donde hay que ir cumpliendo misiones a pie o en coche. Y todo con el humor típico de la serie de TV.
NOTA 83




88. THE SUFFERING
» MIDWAY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura que mezcla la acción más intensa y gore con un terror asfixiante. El resultado te tiene en tensión. Al nivel de la secuela.
NOTA 82



89. TIGER WOODS PGA TOUR 2004
» EA SPORTS » 29,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Si te gusta el golf, ésta es la saga más realista y completa. Esta edición está desfasada, pero si la actualidad no te importa, no encontrarás nada mejor.
NOTA 85



90. TIMESPLITTERS: FUTURO PERFECTO
Pág. 28
» EA GAMES » 19,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un shooter imprescindible, tanto por su divertido modos historia, como por sus modos multijugador y Online. Jugable, original y muy, muy largo.
NOTA 91



91. TOMB RAIDER: EL ÁNGEL DE LA OSCURIDAD
» EIDOS » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una aventura que combina la acción, las plataformas y la exploración y con una protagonista de lujo. Ideal para fans de la heroína.
NOTA 84



92. TONY HAWK'S UNDERGROUND 2
Pág. 15
» ACTIVISION » 29,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un desarrollo que mezcla aventura y acrobacias en monopatín. Es menos completo que *American Wasteland*, pero el precio compensa.
NOTA 88



93. TRUE CRIME STREETS OF L.A.
Pág. 7
» ACTIVISION » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una variada aventura, estilo *GTA*, en la que luchas, conduces y disparas tomando el papel de un poli muy "duro". Su secuela es mejor, aunque a este precio...
NOTA 86



94. VIEWTIFUL JOE 2
» CAPCOM » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un derroche de acción con un desarrollo 2D y un original acabado gráfico. Un juego sorprendente y divertido, aunque bastante corto.
NOTA 84

95. VIRTUA FIGHTER 4
» SEGA » 29,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un clásico de la lucha y un rival directo de la saga Tekken. Ofrece un estilo de lucha realista, muchos personajes y gran variedad de modos de juego.
NOTA 90

96. WORLD RALLY CHAMPIONSHIP 4
» SONY » 19,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
El juego oficial del mundial de rallys... del año pasado. Si la actualidad no te importa, aquí tienes un divertido, jugable y realista simulador.
NOTA 87

97. WWE SMACKDOWN! VS. RAW
» THQ » 29,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Lucha libre del más alto nivel con lo mejorcito de este mundillo. Hay peleas hasta para cuatro a la vez. No hay mucha diferencia con la edición actual.
NOTA 85



98. XIII
» UBI SOFT » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un shooter con aire de cómic que sorprende por su estética y variado desarrollo. Un juego muy original, aunque algo desfasado.
NOTA 84

99. X-MEN 2: LA VENGANZA DE LOBEZNO
» ACTIVISION » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Acompaña a Lobezno en una aventura en la que prima la acción y el sigilo. Técnicamente se ha quedado desfasada y es bastante difícil.
NOTA 74

100. X-MEN: LEGENDS
» ACTIVISION » 29,95 € » 1-4 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS
Un divertido juego de rol de acción en el que manejamos a 15 superhéroes enfrentados a hordas de enemigos. ¿Lo mejor? Jugar cuatro a la vez.
NOTA 82

STAFF

Sonia Herranz Directora.
Abel Vaquero Director de Arte.
Alberto Lloret Redactor Jefe.
Daniel Acal, David Fraile Jefes de Sección.
Álvaro Menéndez Jefe de Maquetación.
Ruth Caravaca, Mercedes Abengoza Maquetación.
Ana María Torremocha, María Jesús Arcones Secretarias de Redacción.
Colaboradores: Rubén Guzmán, Juan Lara, Sonia Ortega, Daniel Lara, Mercedes López, Francisco Javier Gómez, Ana Antelo, Rubén Herrero, Patricia Gamo (maquetación), Alejandro Frago, Miguel Fernández, Sergio Llorente (mapas), Carlos Burgaleta, J. C. Ramírez (dibujos).
playmania@axelspringer.es

Edita AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.
Directora General **Mamen Perera**
Director de Publicaciones de Videojuegos **Amalio Gómez**
Subdirector General Económico-financiero **José Aristondo**
Director de Producción **Julio Iglesias**
Coordinación de Producción **Ángel Benito**
Directora de Distribución **Virginia Cabezón**
Departamento de Sistemas **Javier del Val**

PUBLICIDAD
Director Comercial **José E. Colino**
Directora de Publicidad **Mónica Marín**
Jefes de Publicidad
Gonzalo Fernández, Rosa Juárez.
Coordinación de Publicidad
Mónica Saldaña
C/ Los Vascos, 17 3ª Planta. 28040 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

REDACCIÓN
C/ Los Vascos 17. 28040 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 12 04 48

SUSCRIPCIONES
Tlf. 902 540 777

DISTRIBUCIÓN
DISPAÑA. C/ Orense 12-14, 2ª planta.
28020 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Portugal: Johnsons Portugal.
Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A.
1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.
DISTRIBUIDORA PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S.L.
C/ Aragón, 208, 3º -2
08840 Barcelona, España. Tlf.:934544815
Argentina: York Agency, S.A.
México: Pernas y Cía, S.A de C.V.
Venezuela: Distribuidora Continental
TRANSPORTE
BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: RUAN
C/ Francisco Gervás, 12. Alcobendas (Madrid)
Depósito Legal: M-2704-1999
Edición: 5/2006

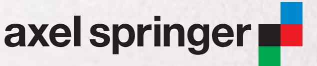
Printed in Spain

Publicación controlada por **OJD**

Esta revista se imprime en **Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro**.



Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A.



Este suplemento se vende conjunta e inseparablemente con PlayManía 86